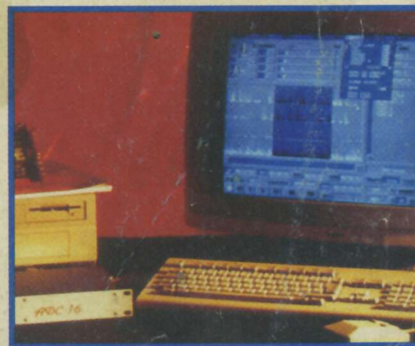
Page manquante

SOMMAIRE







n°60 NOV 93

EDITO

"Aujourd'hui la passion pour les arts graphiques, l'animation, l'image de synthèse, l'informatique en général, qui ne m'a jamais quitté, ne trouvera son essence qu'au fin fond d'un A1200, c'est tout ce dont je suis sûr. Malgré la lecture assidue de la presse info, particulièrement d'Amiga Revue (je me suis procuré vos 5 compilations), je n'arrive pas à me décider sur l'achat de telle ou telle configuration, tel ou tel disque dur, telle ou telle carte accélératrice avec mémoire ou non, horloge peut-être, ne parlons pas des logiciels. Quelle différence entre un disque dur IDE/SCSI/AmiQuest...? Comment faire pour mixer de la musique sur de l'animation, comment faire de l'animation (ou plutôt avec quoi) ?
Je voudrais créer mes propres clips, j'aimerais apprendre à programmer en Amos, en C... J'ai l'impression que tout est incompatible ! Suis-je fou ? Pourriez vous me conseiller sur une bonne configuration de base en faisant jouer le rapport investissement/qualité/avenir ?"
Extrait de la lettre d'Hervé Baudot, lecteur d'Amiga Revue.

Si vous aussi vous vous interrogez, Amiga Revue nouvelle formule va enfin répondre à vos interrogations et vous aider à mettre en application vos désirs technologiques. Nous sommes entrés dans l'ère des loisirs électroniques. Qui veut transformer son Amiga en studio d'enregistrement ? Qui veut réaliser un clip vidéo ? Qui rêve de création graphique ? Qui joue dans des mondes virtuels ? Vous, bien sûr !

L'équipe d'Amiga Revue va se mettre en quatre pour que vous, possesseur d'Amiga puissiez enfin accéder aux loisirs électroniques.

Jean-Yves Primas

Adieu Overscan, bonjour Underground

Le fanzine édité par l'association Overscan change de nom. Il s'appellera dorénavant «Underground», un nom qui d'après ses rédacteurs, correspond mieux à l'esprit du journal. La maquette est modifiée mais le contenu reste fidèle à l'original. Le prix reste à 18 FF.

Association Overscan, 55 av. Jean Mermoz, 93120 La Courneuve.

Sinclair II, le retour

Les plus anciens d'entre vous se souviennent peut-être encore de Sir Clive Sinclair, génial inventeur des historiques ZX80, ZX81, ZX Spectrum et Sinclair QL - nous parlons ici des véritables dinosaures de la micro-informatique, et dont la société avait été rachetée par Amstrad. Vous serez sans doute ravis d'apprendre que l'aventure Sinclair n'est pas totalement morte... En effet, Crispin Sinclair (Clive Junior) reprend le flambeau et fonde la société Sinclair Direct, spécialisée dans la vente par correspondance de jeux pour compatibles PC.

INDEX DES ANNONCEURS

Amstrad story

Si vous avez connu la grande époque de la micro-informatique, celle où tout le monde faisait ce qu'il voulait, celle où des dizaines de constructeurs proposaient des dizaines d'ordinateurs aussi nuls les uns que les autres, celle qui a vu naître l'Alice 32 de Matra, le ZX80 de Sinclair, l'Oric, l'Aquarius, le MSX, le Vic 20, le CPC 464... Si vous avez connu cette époque, vous ne pourrez rester insensible à la lecture de ce livre.

AHAH REGARDE-MOI CES JEUX DE RÔLES, P'TIT COUSIN! T'ES PAS PRÊT D'AVOIR ÇA SUR TA CONSOLE NINTENGA!

HOP

HOP UN NAIN!

HOP

CLIC

CLIC

TU VEUX ESSAYER UN P'TIT "SORCIER & DRAGONS"?

LA SOURIS...

HEU...

T'AURAIS PAS UN PADDLE?

YANN SERRA 93

NEWS...

Ecrit par François Quentin, qui fut le bras droit de Marion Vannier à la tête d'Amstrad France entre 1984 et 1990, « Ces ordinateurs sont dangereux » (éditions Qwerty) retrace l'histoire de la société Amstrad à travers celle de son fondateur, Alan Michael Sugar. Très complet et fourmillant d'anecdoctes cocasses, le livre de François Quentin permet (entre autres) de mieux comprendre l'ascension irrésistible de la marque Amstrad en micro-informatique. Inévitable.



Nouveau confrère

Les Publications Ventillard, groupe d'édition propriétaire de plusieurs revues techniques et scientifiques (Le Haut-Parleur, Hifi-Vidéo, Audio Vidéo Magazine...), lancent un nouveau journal, « Génération Electronique ».
Mensuel, ce journal de 24 pages au format tabloïde (A3) s'adresse plus particulièrement aux lycées, collèges, et plus généralement, à l'ensemble de l'enseignement. Sa vocation est « d'informer son lectorat sur tous les aspects de l'électronique, tant par la théorie que par la pratique ». Le premier

Génération
ELECTRONIQUE
PROJETS, INITIATION, ENSEIGNEMENT

PETITE HISTOIRE DES TECHNOLOGIES
PAGE 24
L'INFORMATIQUE (1re partie)

L'histoire des ordinateurs est relativement récente si l'on ne considère que l'aspect purement pratique de ces machines. En fait, l'envie qu'ont pu avoir les hommes de prêter un peu de leur intelligence et donc de leurs fonctions supérieures à des systèmes de leur cru ne date pas d'hier.Sans remonter aux temps les plus lointains de l'Antiquité, les Grecs font figure de précurseurs, car ce sont eux qui inventèrent le mot automate.

Cet automate est bien modeste, car il se contente de copier ou de reproduire ce que l'on peut voir ou entendre. C'est ainsi que sont parvenues jusqu'à nous des descriptions techniques d'automates réalisés par Ctebisios et Héron. Ces machines avaient la particularité d'employer des astuces techniques rudimentaires (telles que la vapeur d'eau pour ouvrir une porte), qui ne vont pas sans nous faire songer aux « trucs » des prestidigitateurs.
Ces automates ne vont pas cesser de se perfectionner sur le plan mécanique grâce à l'emploi de rouages de plus en plus précis. De la finesse de l'engrenage et de ses systèmes annexes dépendra la beauté dans le fonctionnement de la machine, car l'esthetisme de la réalisation est la principale préo-

N° 1 - SEPTEMBRE 1993
SOMMAIRE

numéro, prévu pour le 15 octobre, devrait déjà être en kiosque quand vous lirez ces lignes.

Stages A.O.C.

Les Films du Genièvre annoncent une série de stages de formation à l'inforgraphie, la PAO et le multimédia, du 6 au 10 décembre 1993, à Cahors (Lot). D'autres sessions sont prévues du 21 au 25 février, du 18 au 22 avril, ainsi qu'en juin et août 1994.

Trophées E=M6

Créés en partenariat avec les producteurs de l'émission E=M6, ces Trophées ont pour mission principale « d'inciter les parents et enfants à mieux aborder les possibilités et débouchés des filières techniques et scientifiques ».
Si vous désirez en savoir plus sur les Trophées E=M6, n'hésitez pas à vous rendre au salon Expotronic 93, qui se déroulera du 5 au 7 novembre (vous devriez avoir encore le temps de vous y rendre...) au CNIT de Paris-La Défense.

Du nouveau pour l'A1208

CIS annonce que la carte contrôleur SCSI pour Amiga 1200, l'A1208 de GVP, testée dans notre numéro 59, sera dorénavant livrée avec le connecteur externe jusqu'à présent proposé en option, et ce sans aucune modification de prix.







FAx...

Someware distribue la quatrième édition du livre «Comprendre et Bien Exploiter son Amiga», incluant dorénavant la version 3.0 du Workbench.

Si le traditionnel Bloody Mary ou l'archi-célèbre Manhattan n'égaient plus vos soirées depuis longtemps, France Festival Distribution édite CockTails, une base de données gérant plus de 400 recettes de cocktails.

Cette formation propose quatre options au choix : « application des ordinateurs à la vidéo et initiation à l'infographie sur Amiga et PC », « images de synthèse et animation en trois dimensions sur Amiga et PC », « PAO et chaîne graphique sur Macintosh, PC ou Amiga » et « multimédia et systèmes de présentation sur Amiga ». Le matériel mis à la disposition des stagiaires se compose d'Amigas 1200, 2000, 3000 et 4000, de Macinsotshes et de compatibles PC. Pour en savoir plus sur les places disponibles et les conditions, écrivez aux Films du Genièvre, Belcastel, 46200 Souillac. Tel : 65.37.00.71. Fax : 65.32.76.47.

Marseille en musique

La boutique Infologs de Marseille, nous annonce la création d'un espace MAA (Musique Assistée par Amiga), chaque vendredi de 14 heures à 19 heures. L'Amiga 4000 et le logiciel Bars & Pipes Professionnel seront pour l'occasion mis à contribution. Infologs, 205, rue Saint Pierre, 13005 Marseille. Tel : 91.47.01.79. Fax : 91.42.22.59.



NEwS...

WANTED

La société ArtioDactyl France, éditrice du fameux logiciel d'édition de secteurs A.B.E, recherche un deuxième graphiste maîtrisant parfaitement DPaint IV sur Amiga, et sachant également dessiner à main levée sur papier. Pour vous faire connaître, envoyez un exemple de vos créations sur disquette, accompagné d'une enveloppe timbrée à 4,40 F et libellée à vos nom et adresse pour le retour, à ArtioDactyl France, Pierre Philippe Launay, 83, rue André Theuriet, 63000 Clermont-Ferrand.

SCSI MON 4000 EN AVAIT

L'Européenne de Distribution Informatique (EDI pour les intîmes) annonce la disponibilité imminente de la carte DataFlyer 4000SX d'Expansion Systems. Il s'agit d'une carte contrôleur SCSI pour Amiga 4000, permettant donc enfin l'utilisation de périphériques compatibles avec cette norme sur cette machine : SyQuest, CD-ROM, scanner, Bernouilli, Floptical, etc. Deux packages seront proposés, avec ou sans connecteur externe. EDI pense pouvoir positionner le DataFlyer 4000SX en dessous de la barre des mille francs, entre 800 et 900 francs. Test complet dans notre prochain numéro.

EDI, B.P. 282, 75625 Paris CEDEX 13.
Tel : 45.89.32.00.
Fax : 45.89.12.93.

NEWS...

Tempête sur l'Amiga

Storm Media Production annonce la version 3.0 du logiciel Studio 16 de Sunrize Industries. Il s'agit du pilote des cartes d'échantollonnage en direct-do-disk AD1012 et AD516. Fade, cross-fade, mixage automatique, Punch In et Punch Out, support d'un mixeur Midi externe, pilotage de plusieurs cartes simultanément sont autant d'atouts pour ce logiciel déjà considéré comme la référence en la matière. Studio 16 version 3.0 devrait être disponible avant la fin de l'année, entièrement francisé par les bons soins de Storm Media Production, 6 bis, rue de Candie, 75011 Paris.
Tel : 43.57.46.57.
Fax : 48.05.75.53.



Parallèles

L'association Parallèles vient de voir le jour, et prévoit d'éditer une revue à caractère littéraire orientée science-fiction (premier numéro prévu pour 1994).
En attendant, Parallèles organise un concours de dessin sur Amiga, dont le thème est « Le mythe au travers de la science-fiction ». Le gagnant se verra offrir un abonnement d'un an à la revue, et aura la joie d'y découvrir son oeuvre publiée en bonne place.
Les images au format IFF (AGA accepté) sont à envoyer sur disquette avant le 31 décembre 93 à Association Parallèles, c/o Franck Brenugat, 14, rue Guy Ropartz, 29820 Guillers

FAx...

Alors que la fusée européenne Ariane vient tout juste de réussir sa soixantième mission, Amiga Revue lance quant à elle son soixantième numéro. Un bon présage, à n'en point douter.

●

La salon Cable Tech 93, alias la Convention des Technologies et Nouveaux Services sur le Câble, se tiendra les 15 et 16 novembre 1993 au Palais des Congrès de la Porte Maillot, à Paris.

REPORTAGE

AMIGA ET LOGOTYPES

On ne peut pas décemment parler d'applications professionnelles Amiga sans aller raconter partout qu'il occupe une place de choix auprès de la "petite pomme" dans le domaine de la conception et exécution publicitaire.



Amiga propose en effet une solution qui redonne la côte au "print" de par la qualité des impressions et démontre que TVPaint, le logiciel utilisé pour la conception traduit bien la philosophie du "rough" chère à nos studios de créations publicitaires.

Saviez-vous que l'on pouvait concevoir et réaliser sur Amiga des "rough" et des maquettes dans le but de promouvoir des produits de consommation sur leurs lieux de vente (PLV) ou bien encore créer les textes et logos des emballages de ces mêmes produits de consommation (packaging) ?



Saviez-vous qu'un studio de création et d'exécution publicitaire "Times Square" est le seul à présenter à son client une sortie impression couleurs (prépress) de haute qualité graphique du projet de PLV ou Packaging qu'il a entièrement conçu sur Amiga ?
Intéressant, non ! Suffisamment en tout cas pour aller se rendre compte sur place.

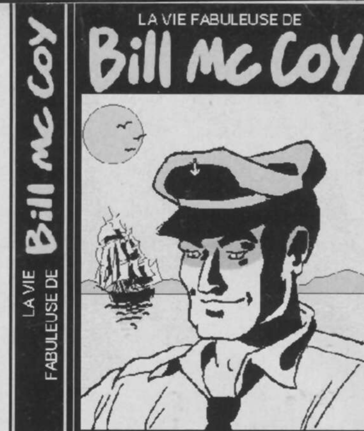
En plein 15ᵉ, au fond d'une courette herbue jonchée de pierres sculptées apparemment endormies, se dresse l'atelier qui abrite les créatifs et le matériel de Time Square. J'entre... Au milieu des incontournables systèmes graphiques Amiga reliés (tiens, tiens,) à des imprimantes jet d'encre couleurs de marque Canon, je remarque un photocopieur couleur CLC1 également de [redacted]

Evian, Philip Morris, Cutty Sark, Peugeot, Petit Lu pour ne citer qu'eux [redacted]

artistique) lequel (par un effet du hasard) possède un Amiga 2000 série B. Un premier projet de réclame pour les petits déjeuners "Oh" de Quaker est conçu en basse résolution sur l'Amiga avec DPaint III et imprimé sur une simple HP à jet d'encre. Par la suite, l'achat d'un Amiga 3000, d'un écran multisync, et de l'imprimante à jet d'encre FP 510 Canon définit clairement les priorités de Times Square. Ainsi haute résolution graphique, souplesse et rapidité du logiciel TVPaint, qualité des "sorties" imprimante sont la réponse à une activité essentiellement axée sur la création promotionnelle. Didier explique : "Un projet de PLV génère une recherche graphique importante et intuitive bien dans la manière de l'Amiga, d'où ce choix". Un équipement PAO (outil Mac) est venu s'ajouter en complément pour la réalisation du document d'exécution. Ainsi, Evian, Philip Morris, Cutty Sark, Peugeot, Petit Lu pour ne citer qu'eux font appel à Times Square lequel redonne du "peps" à leurs gammes de produits. Pour le futur, l'idée forte de Didier Nel est d'optimiser au maximum la qualité des sorties en 16,7 millions de couleurs. Pour ce faire il n'y a pas 36 choix : adhérer aux nouvelles technologies d'impression type "sublimation thermique" ou bien et c'est une première, faire interfacer le nouveau photocopieur CLC 300 par l'Atelier numérique. Affaire à suivre...

Amiga outil de conception publicitaire

Traditionnellement, la conception puis l'exécution d'une maquette se fait "grosso modo" en deux étapes.
Tout d'abord un roughman matérialise visuellement le concept. C'est la phase de création ou rough. De fait, il esquisse à main levée une série de dessins rapides du projet. Ensuite un maquettiste met en forme le rough : c'est à dire qu'il assemble tous les éléments visuels et textuels sur un support papier. Ces éléments peuvent être au préalable traités à différentes sauces (photocopies couleurs, tirages de "bromures" au banc repro). Enfin la réalisation du document d'exécution proprement dit consiste à monter les [redacted]nts sur un support rigide avec les [redacted] nécessaires au travail de l'impri- [redacted] ordinateur le principe reste [redacted]ngé. Après un briefing avec le [redacted] pour discuter du projet, les créa- [redacted] Times Square sortent les feutres [redacted] en matérialiser le concept. Le [redacted]at est scanné en 600 DPI sur un



Epson GT 6000 puis stocké en brosse avec le logiciel TVPaint. Une photo (format 4 x 5 ou 24 x 36) issue d'une photothèque et servant à simuler le rendu souhaité, remplace parfois le dessin, quant il ne s'agit pas d'un mix des deux. Dans ce cas, un graphiste redéssine plein écran à l'aide d'une tablette Wacom + (associée à une carte Arlequin et au logiciel TVPaint), les éléments qui auraient eu à subir quelques pertes lors de la numérisation, et les enregistre également sous forme de brosse. Un fond, le plus souvent dégradé, est généré à part en 16 millions de couleurs. Les brosses sont insérées sur ce fond après avoir été réduites et réorientées. En cours d'opération, des effets visuels sont introduits (stroboscopie, fondus de formes et de contours, transparences) grâce aux fonctions cumulées de l'aérographe et de la transparence. La sauvegarde de l'ensemble, sur disquettes ou cartouche

Jean-marc Viotti auteur de cette série de reportages sur les "Applications professionnelles Amiga" propose ses formations personnalisées sur plateforme Amiga dans les domaines suivants : Conception et réalisaton publicitaire - Impression et design textile - Production Vidéo (Animations, Génériques)
Jean-Marc Viotti, 53 Avenue de Versailles 75016 Paris.
TEL : 40.50.74.25.

Configuration Amiga conseillée

Amiga 4000 Disque dur 150 Mo
Disque amovible externe Syquest (cartouches)
Ecran Multisync
Ecran Commodore 1960
Carte graphique Arlequin
Scanner Epson GT 6000 (A4)
Imprimante à jet d'encre Canon FP 510
Photocopieur CLC1 Canon
Tablette graphique Wacom Plus (A3)
Logiciel de dessin et de retouche TVPaint
Logiciel de numérisation et retouche Art Department Pro
Logiciel d'impression ICAO



Syquest, s'effectue avec le module Art Department Pro en mode "Crop Visual" lequel a, entre autre, pour effet d'économiser la mémoire en supprimant les fonds écrans inutiles. A ce stade, le texte est paramétré et saisi avec la fonction "text visual"de ADPro. Il est ensuite réinjecté dans le visuel en 256 couleurs avec un filtre floyd (celui-ci servant à améliorer la qualité d'impression des dégradés). Il ne reste plus qu'à activer une macro commande de type Arexx pour envoyer l'image complète dans le buffer du logiciel ICAO (impression couleur assistée par ordinateur) lequel pilote l'imprimante FP 510. Une mise à l'échelle du print sur le photocopieur couleur CLC1 donne une bonne idée du document final. Voilà pour l'Amiga.
Le maquettiste découpe ensuite le "print" et le colle sur un carton qui simule le présentoir. Le print est un argument de poids pour convaincre le client. Si celui-ci accepte le projet, la maquette ainsi simulée sera exécutée. C'est la deuxième étape. Le texte est saisi et mis en page sur une plateforme Mac avec le logiciel XPress et envoyé chez le flasheur. Parallèlement les illustrations réalisées sur Amiga sont récupérées sur Mac pour servir de placement dans le document d'exécution. Cependant elles sont flashées séparément.

Scoop

Réalisation de la maquette de promotion d'un des CD "Espace Rythme and Blues" pour Philip Morris.

Pour ce travail, Didier Nel est parti d'une photo anonyme de saxophone au format 4 x 5 inches tirée d'une banque d'images. Cette photo a été scannée en 600 DPI de résolution, puis récupérée en brosse sur le logiciel TVPaint au format (1200 x 800). Dans un second temps, un graphiste a procédé avec la souris au détourage brut du saxo (suppression du fond), avant de passer un jus de blanc sur celui-ci en règlant au mieux les paramètres de densité des fonctions aérographe et transparence associées. Ensuite de la même manière, un jus de bleu recouvre ce blanc afin de créer une dominante bleue. Le fond, quant à lui, a été crée sur un autre écran : il s'agit d'un ciel obtenu par dégradé de couleurs (en 16,7 millions) et étoilé à la souris (fonctions aéro et antialiasing réunies) toujours sur TVPaint. La brosse représentant notre saxo retouché, a été incrusté sur le ciel (fonctions aéro et transparence actives) afin de jouer sur les effets de transparence. L'ensemble du visuel a été sauvegardé sur 3 disquettes avec le logiciel de stockage Quatterback 5.0 (moins encombrant qu'une cartouche quand il faut l'envoyer chez le flasheur). Les textes ont ensuite été saisis depuis le module Art Department Pro et insérés dans le visuel (voir photos) puis une épreuve a été tirée sur la Canon FP 510. Au final, le document d'exécution a été flashé au format 24 x 36 par Tecsoft à Metz.

Il ne reste plus qu'à activer une macro commande de type Areex pour envoyer l'image complète dans le buffer du logiciel ICAO (impression couleur assistée par ordinateur) lequel pilote l'imprimante FP 510.

NOTA : Comme précédemment, le texte d'accompagnement a été réalisé avec le logiciel XPress sur une plateforme Mac et flashé.







Petit glossaire du jargon de métier :

Rough : **Matérialisation visuelle d'un concept.**
Maquette : **Association par montage de tous les éléments composant le rough.**
Prepress : **Résultats imprimés du rough.**
PLV : **Promotion sur lieu de vente de produits généralement de consommation.**
Packaging : **Conditionnement visuel des emballages de produits de consommation (Ex pharmaceutiques, alimentaires).**

carte de visite couleur

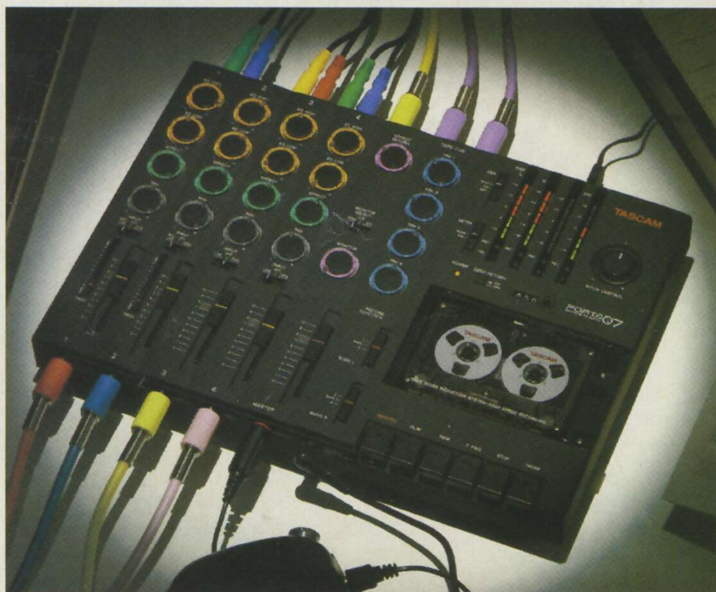
Créer votre propre carte de visite couleur sans passer par l'imprimeur (Tirage réduit).
Vous pouvez très bien créer votre carte de visite avec un logo dessus sans possèder le matériel décrit plus haut. Un simple Amiga (2000, 1200) fera l'affaire... et le logiciel DPaint. Travaillez en 16 couleurs au format Hires (640 x 512) après avoir échanger la couleur 0 avec un blanc (pour éviter d'imprimer un cadre noir) et surtout n'hésitez pas à afficher deux propositions de carte sur le même écran, cela pour une raison simple : quand vous faites imprimer votre travail chez un prestataire de service (Atelier Numérique par exemple) qui possède la Canon FP 510, le logiciel d'impression (ICAO) réduit 4 fois par défaut votre écran (640 x 512) et imprime au format 10 x 8 cm. Si vous savez encore compter et si chacune de vos cartes occupe bien un demi écran vous vous retrouvez avec 2 cartes de visite au format 5 x 4 cm pour le prix d'une... sympa non ! Il ne vous reste plus qu'à en faire des photocopies.

Jean-marc Viotti ■

Times Square est le seul studio de création et d'exécution publicitaire sur Paris à concevoir à 100% ses projets sur Amiga ce, jusqu'à présenter des "prints" de haute qualité visuelle de ses maquettes à ses clients, quitte à réaliser son document d'exécution sur Mac, comme tout le monde. Ce studio est spécialisé en Promotion des Ventes.
Times Square : 16, rue Letellier 75015 Paris. Tel : 45.78.63.97.

TASCAM PORTA 5-HS

Mini Studio 4 Pistes à Cassettes. Avec mixer intégré, Pitch Control, DBX, vitesse 9,5cm/s. Idéal pour le Home Midi Studio à petit budget car, croyez-moi, ça fait vraiment la piste à pas cher du tout ! Ca serait bête de s'en priver, non ? Prix : 2 290 F.



TASCAM PORTA 7-HS

Mini Studio 4 Pistes à Cassettes. Version plus puissante que le précédent, avec notamment départ et retour d'effet et (surtout !), 4 bar-graph. Un peu plus cher, mais, quand on aime, n'est-ce pas... Prix : 3 290 F.



PHILIPS DCC 130

Ce mini lecteur de cassettes numériques (DCC = Digital Compact Cassette) est aussi capable de lire les cassettes audio normales. Il est équipé d'un réducteur de bruit Dolby B et d'une sortie numérique optique. Cette petite merveille est vendue avec une paire de mini-écouteurs et une télécommande. Prix : 3 000 F.





BOSS SE 70

Super Effects Processor. Sous un format mini (1/2 rack), ce module d'effet vous propose pas moins de 35 maxi effets ! Commande Midi temps réel par Control Change, ce qui permet, par exemple, de contrôler un effet rotatif depuis l'Amiga (CC#1). Vous pouvez aussi lui connecter une pédale d'expression. Prix : 4 450 F.

Panasonic NV-S85E

Un mini-caméscope au format S-VHS-C Hi-Fi Stéréo qui fait le maximum. Son poids est de 785 g et sa taille microscopique. Discret, vous l'emporterez partout pour ne rien rater. Simple d'utilisation grâce aux programmes auto-exposition, il intègre une nouvelle fonction originale qui permet d'économiser les batteries, en effet lorsqu'on éloigne le viseur de l'oeil de plus de 10 cm, il s'éteint et se rallume quand on rapproche l'appareil de l'oeil.cela évite l'arrêt total de l'appareil. cette fonction est débrayable. Il est doté d'un stabilisateur d'images numérique, d'un zoom x20 numérique et de fonctions de montage avec effets spéciaux et titrage ,plus un générateur de time code VITC qui apporte la solution de montage à l'image près. A l'utilisation, le NV-S85E offre un mode veille automatique, un affichage de grande taille dans le viseur, un compteur en temps réel du temps restant et l'indexation automatique (VISS). Capteur CCD 1/3 pouce, ouverture 1.6, focale 6.60 mm, zoom x20 numérique à vitesse variable, sensibilité 1 lux, balance des blancs automatique et mauelle, autofocus digital AI de macro à l'infini (débrayable), effets numériques, contrôle manuel de l'iris, stabilisateur d'images numérique, programmes auto-exposition : tout automatique/manuel/sport/portrait/basse lumière. Obturateur 7 vitesses du 1/50 au 1/4000è de seconde, date/heure automatique, fondu AV automatique ouverture/fermeture. Prise casque, prise micro, prise montage 11 broches , sortie AV CINCH, sortie S-VIDEO USHIDEN. Fourni avec adaptateur de K7, cordon AV péritel. Destiné aux amateurs désireux d'acquerir un cames cope d'encombrement faible mais qui offre une très bonne qualité d'image et de son. Associé à un digitaliseur et un appareil de falshage, ce genre d'outils futuristes devient la solution idéale en reportage, mais la miniaturisation se paie encore un peu cher : 9 990 F TTC.

Commercialisation prévue pour octobre 93.



Sony EVO-9650P

Sony, leader mondial de la vidéo professionnelle, cherche à remplacer les gammes U-Matic et BVU qui ont beaucoup vieilli par le haut en annonçant une baisse de prix sur la gamme Betacam et par le bas avec une nouvelle gamme High 8 professionnelle en proposant le EVO-9650P, magnétoscope High 8 avec télécommande à jog, shuttle et clavier. Le montage s'effectue à l'aide des touches "Preset Menu" situées à l'intérieur du panneau avant, on procède au préréglage des données sur écran. Un écran Menu s'affiche alors sur le moniteur vidéo (branché au connecteur Monitor Out video). On positionne le sélecteur sur "Local", on commute le "Data screen" sur "Menu", appuyer sur "Menu" pour choisir l'écran menu souhaité et à chaque poussée sur cette touche, les menus 1 à 14 apparaissent l'un après l'autre et les données posées clignotent sur l'écran, on appui alors sur la touche "Data" pour choisir la donnée souhaitée puis sur "Set" pour mémoriser la sélection : la donnée cesse de clignoter et est automatiquement conservée en mémoire. Sony EVO-9650P : L'EVO-9650P offre 3 méthodes de montage : par assemblage, par formattage de bande pour le montage par insertion vidéo /AFM, et par insertion d'un time code pour montage par insertion audio PCM. Le contrôle par ordinateur se fait grâce à l'utilisation d'un câble de croisement avec lequel on raccorde l'ordinateur au connecteur RS-232 C de l'EVO-9650P. Prix : 40 000 F HT. Disponible dès maintenant chez MAD.





REPORTAGE

256 COULEURS DANS UN CIEL BLEU OUTRE-MER

RFO, société nationale de radio diffusion et télévision Française d'outre-mer, a fêté ses dix ans. A Saint-Pierre et Miquelon, un AMIGA 4000 prend du service dans la régie : Bon anniversaire !

En haut :

L'écusson : 1/3 Basque, 1/3 Breton, 1/3 Normand

En bas :

RFO 3D...

Ne pensez pas aux cocotiers sable blanc car Saint-Pierre et Miquelon se trouve très au nord, à proximité de Terre-Neuve. Les 6000 habitants de cette communauté territoriale voient plus souvent des icebergs que des vahinés, et une des préoccupations quotidienne est la météo. Deux semaines de formation assurée par votre serviteur était l'occasion rêvée pour faire un reportage sur une équipe de télévision qui fait la pluie et le beau temps avec un AMIGA.

Du C64 au 4000/40

Le journal régional s'achève, c'est l'heure de la météo : Sur l'écran apparaît le dessin de l'archipel, puis s'animent quelques nuages et les informations du bulletin. Lorsque je regarde l'ordinateur qui diffuse ces images : incroyable, il s'agit d'un C64 qui, sans défaillance et en direct, assure cette page d'information. Le graphisme est très simple mais la présentation est claire et sera reprise sur le 4000, les heures de levé et de couché du soleil sont automatiquement calculées et affichées, j'avoue avoir été impressionné par l'excellent parti tiré de ce tout petit ordinateur mais, après tout, Commodore ne s'est pas fait une si bonne réputation par hasard. Philippe Reux, un des techniciens, est un "amigaïste" depuis longtemps, il possède un 500 flanqué de nombreuses extensions et c'est lui qui a décidé la station Saint-Pierraise de s'équiper et de se former à la mode Amiga. Les choses n'ont pas été à moitié faites : un Amiga 4000/40, grosse mémoire, gros disques durs, scanner A4, carte Impact Vision 24, DPaint AGA, Art Departement Pro et Scala Multimedia font ensemble une station de travail fort bien pensée. Une dixaine de techniciens très motivés et une telle configuration : La production peut commencer !

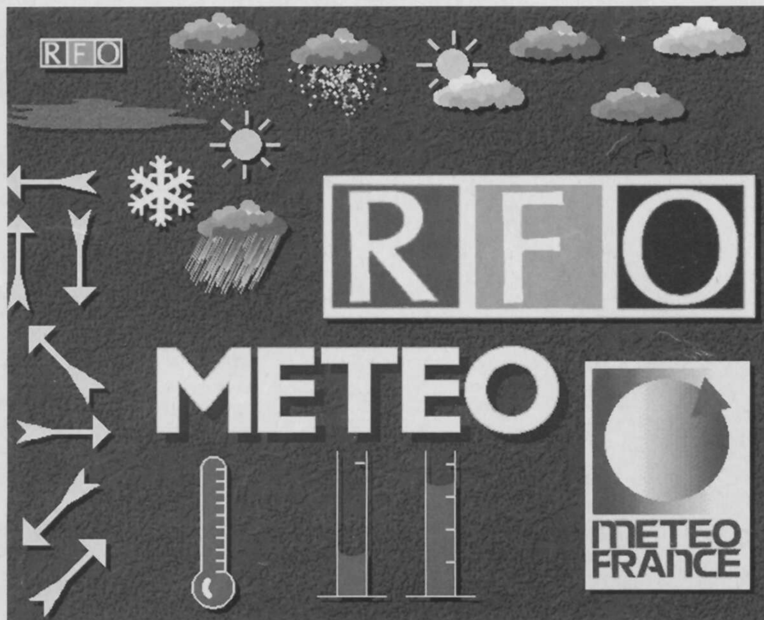
De l'atlas au petit écran

Je passe sur l'apprentissage du système et des logiciels qui fut rapide et sans soucis pour vous décrire pas à pas l'élaboration du bulletin météo quotidien. Deux cartes sont présentées : L'une couvre Terre-Neuve et le Canada jusqu'à l'estuaire du Saint-Laurent (tabernac'), l'autre les iles de Saint-Pierre et Miquelon. Pour la lisibilité des informations venant s'inscrire sur les cartes, celles-ci seront représentées en à plat de couleur, simplicité rime ici avec efficacité. Les cartes de l'atlas sont donc passées au scanner puis détourées avec DPaint. Le choix de Scala Multimedia s'est imposé pour la facilité de mise à jour et les effets d'apparition de textes ou brosses puis les effets de transition de pages. L'arrière-plan a été pioché parmi les images de fond fournies dans ce logiciel pour être ensuite personnalisé par le choix de la palette. Cette superposition fut effectuée pour les deux cartes qui, au passage, ont pris un petit ombrage du plus bel effet. Si la carte générale est plein écran (ne s'affichent dessus que des températures), la carte de l'archipel posait un problème de présentation, en effet elle est toute en hauteur. A l'instar de la version C64 elle a été placée à gauche de l'écran laissant à droite un espace qui permet d'afficher d'autres informations comme les marées, les écarts de températures, les précipitations... D'autre part, la conservation de la même disposition conviendra mieux aux téléspectateurs habitués à déchiffrer leur météo d'un seul coup d'œil.

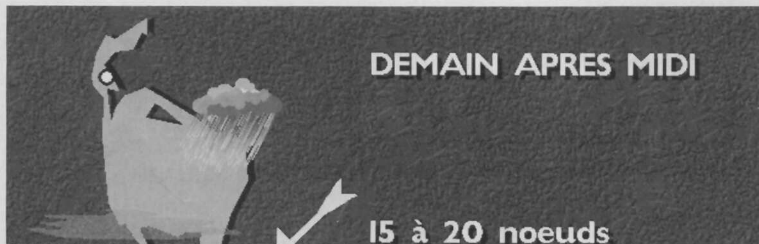
De la neige au soleil

L'étape suivante fut sans doute la plus longue : La constitution d'une bibliothèque de brosses symbolisant tous les types d'intempéries. Plus difficile qu'il n'y paraît en réalité car les icônes se doivent d'être très lisibles. Pour s'assurer de la clarté des pictogrammes, chaque forme de condition climatique à été testée à cinq mètres de l'écran. C'est ainsi que l'on s'est aperçu qu'un gros flocon de neige était plus parlant qu'un halo de pixels blancs. Le brouillard et la brume, il faut avouer





La bibliothèque des brosses utilisées.



Quel temps fera-t-il en réalité ?

Scala ne permettant pas l'importation de brosses animées, le cyclage de couleurs a été utilisé pour simuler le mouvement de la pluie et des averses.

assez fréquents dans ce beau pays, ont été représentés par des brosses faites d'un damier alternant pixels blancs et pixels transparents pour donner l'illusion de la transparence. Scala ne permettant pas l'importation de brosses animées, le cyclage de couleurs a été utilisé pour simuler le mouvement de la pluie et des averses. Rien n'étant laissé au hasard, observez le sens vers lequel tombe la pluie, à Saint-Pierre le vent dominant vient de l'est ! Un dégradé du blanc au bleu avec un cyclage pas trop rapide fait parfaitement l'illusion d'un rideau de pluie. Plus compliqué pour les averses car le défilement doit paraître discontinu : pour ce faire, le même vert que la carte a été intégré dans le groupe de couleurs qui cyclent donnant ainsi l'impression que la pluie tombe par intermittence. Enfin, même s'il ne se produit que deux fois l'an et qu'il est imprévisible, l'orage est matérialisé par un nuage sombre duquel part des éclairs qui cyclent rapidement en bleu et blanc. Le reste des brosses est assez simple : huit flèches pour les vents, un thermomètre, deux éprouvettes pour les précipitations et les logos de RFO et Météo France.

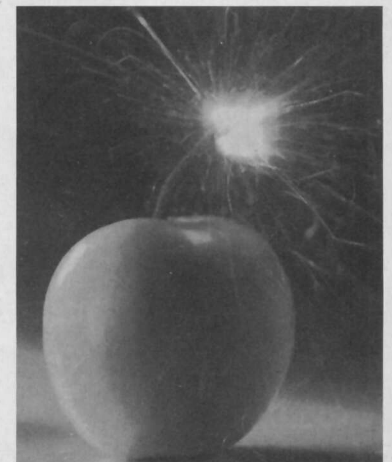
Du projet à la diffusion

A l'heure ou vous lisez ces lignes la météo de Saint-Pierre et Miquelon inaugure sa nouvelle formule. Au moins quatres écrans devraient s'enchainer, le premier pour indiquer la page météo avec les données Météo France, le second annoncant les relevés de températures dans les régions voisines, le troisième et le quatrième pour les prévisions locales matin et après-midi accompagnées de l'éphéméride. Ceci, ainsi que les illustrations est à mettre au conditionnel car j'ai quitté l'équipe avant la mise en place définitive du système. La mise à jour est des plus simple, une attention particulière a été portée sur l'appellation et le classement des fichiers. Un néophyte peut faire l'actualisation de la carte avec un minimum de formation puisqu'il suffit de modifier les textes (températures, éphéméride, précipitation...) et les brosses. Le logiciel Scala permet de le faire de façon intuitive et rapide. La connection à la régie se fait avec la carte Impact Vision 24 qui sort un signal vidéo impeccable.

De la météo aux programmes

Il n'y a qu'un pas à faire pour utiliser l'Amiga à d'autres applications et je crois qu'il sera franchi lorsque l'équipe de la régie aura mis au point la présentation des programmes télévisés du moment ce qui ne saurait tarder. l'Amiga professionnel se porte bien et son utilisation broadcast est là pour le prouver. Même si l'on capte 25 chaines à Saint-Pierre et Miquelon, les informations régionales sont assiduement suivies et les nombreux télespectateurs auront l'avantage de découvrir le temps qu'il fera demain sur l'écran overscan d'un Amiga 4000. Souhaitons leur à tous qu'il soit beau !

F. Boullier ■



NEWS...

Cocktail multimédia

L'américain Sierra On Line et le français Coktel Vision viennent de décider de joindre leurs forces sur le marché sur multimédia, « afin de bénéficier d'importantes synergies sur ce marché prometteur ». Rappelons qu'aux Etats-Unis, Sierra est l'un des leaders sur le marché du logiciel ludique avec une part de marché d'environ 20% et un important catalogue de titres sur CD-ROM. Quant à Cocktel Vision, c'est aujourd'hui le leader sur le marché des logiciels éducatifs avec une part de marché d'environ 35%. Elle dispose également d'un catalogue de titres sur CD-ROM. Intéressant, non ?

Compression personnelle

Un centre de compression MPEG vient d'ouvrir ses portes à Paris. Il est donc dorénavant possible de compresser au standard MPEG directement en France, alors qu'il fallait jusqu'à présent aller s'adresser en Hollande ou aux Etats-Unis.
Comment ça marche ? Il suffit d'amener une cassette BetaCam ou Beta SP chez Ab6 et de laisser faire le temps (quelques jours suffisent). On pourra alors repartir avec un CD 12 cm (Worm ou CD-Rom) contenant son fichier MPEG. D'après Ab6, il faut compter entre 5 et 25 Mo pour une minute de vidéo MPEG.
Arts & Business Systèmes (Ab6), 135, rue Marcadet, 75018 Paris.
Tel : 42.23.43.00.
Fax : 42.23.33.69.



FAX...

Pour participer à un jeu de rôles sur Minitel, il suffit de composer le 3615 code OnLine. Un space-opera intergalactique nommé FEDeration II vous y attend, ainsi que les tout nouveaux Royaumes de la Couronne, qui vous projettent au temps de chevalliers.

●

Des souris de toutes les couleurs pour votre Amiga... Pour animer un peu votre bureau, le Club Français du Logiciel distribue des souris multicolores du plus bel effet.

●

HyperCache, l'accélérateur de disque de SomeWare, sera testé dans le prochain numéro d'Amiga Revue.

Prochain numéro d'Amiga Revue le 3 décembre

Janal dans l'Ardèche

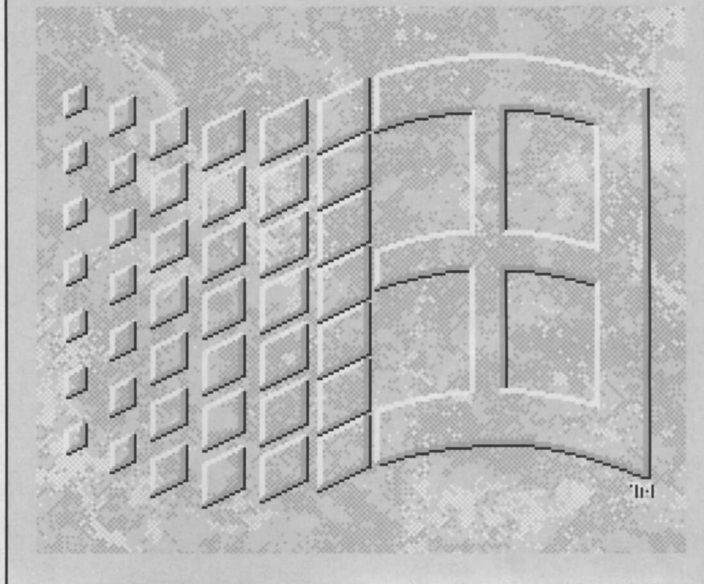
Janal Informatique, fervent supporter de l'Amiga dans la région de Valence, vient d'ouvrir un nouveau magasin dans l'Ardèche, au 10, ru du Parc, 07000 Privas. Tel : 75.64.16.69. Fax : 75.64.45.83.

Club français d'imagine

Le Club Français du Logiciel édite un livre consacré à la modélisation 3D avec Imagine. Ecrit par Léo Capricorn, déjà auteur de Maîtriser Sculpt Animate 4D, ce livre aborde tous les sujets indispensables à une bonne prise en main du célèbre ray-traceur. Quand on connaît la complexité du manuel original (dont il n'existe d'ailleurs toujours pas de version française), on se dit à juste titre que les 149 F demandés pour cet ouvrage seront très vite amortis...
Le Club Français du Logiciel, 16, Quai Jean-Baptiste Clément, 94146 Alfortville CEDEX.

LE CHIFFRE DU MOIS : 33 MILLIONS

C'est le nombre (arrondi, cela va de soi), de copies de Windows 3 que Microsoft a vendu à travers le monde... On comprend mieux pourquoi tous les intervenants du marché PC convertissent leurs produits vers cet environnement graphique.



11 Bd Voltaire 75011 PARIS
"Métro" : République

AMIE LE PRO.

Tél. : 43 57 48 20 - Fax : 43 57 10 01
Ouverture : 9H30-12H30 • 13H30-19H
Du lundi au samedi

PÉRIPHÉRIQUES

EXTENSIONS

AMIGA 500

512 Ko sans horloge	250
512 Ko sans horloge	290
1,5 Mo avec horloge	890
1 Mo s'accouple avec la 512 K	499

AMIGA 500+

1 Mo sans horloge	400
1 Mo avec horloge	480

AMIGA 600

1 Mo sans horloge	400
2 Mo PCMCIA	990
4 Mo PCMCIA	1490

AMIGA 2000

2 Mo extensible à 8 Mo	990
4 Mo extensible à 8 Mo	1690
8 Mo extensible à 8 Mo	2990

AMIGA 1200

2 Mo 16 bits PCMCIA	990
4 Mo 16 bits PCMCIA	1490
1 Mo 32 bits extensible à 9 Mo + place pour copro	1490
4 Mo supplémentaires	1400
Copro + oscillateur	990
4 Mo + place pour copro	1990

AMIGA 1200

4 Mo en 32 bits	1990
8 Mo en 32 bits	2590

DISQUES DURS

AMIGA 500 OU 500 +
Boitier avec interface IDE + Extension mémoire (0 à 8 Mo) (accepte tous disques dur IDE 3"1/2 ou 2"1/2

Boitier seul	1190
52 Mo + 0 ko Ram	2290
80 Mo + 0 ko Ram	2790
120 Mo + 0 Ko Ram (PROMO)	2990
2 Mo de Ram	NC

AMIGA 2000
Carte avec Interface IDE + Extension mémoire (0 à 80 Mo) (accepte tous disques durs IDE 3"1/2

Carte seul	1090
52 Mo + 0 Ko Ram	2090
80 Mo + 0 ko Ram	2590
120 Mo + 0 ko Ram	2790
2 Mo de Ram	NC

AMIGA 1200
Livré avec vis cable notice - disquette d'installation

IDE 2"1/2 40 Mo	1290
IDE 2"1/2 80 Mo	1890
IDE 2"1/2 120 Mo	2390

Amiquest boitier amobible sur port PCMCIA

AMIQUEST 40 Mo	1790
AMIQUEST 80 Mo	2590
AMIQUEST 120 Mo	2990

CARTES ACCELERATRICES

AMIGA 500
Carte s'installe à la place du 68000

68020 + 1 Mo 32 bits	1990
68020 + 4 Mo 32 bits	2990
68030 + 1 Mo 32 bits	2990
68030 + 4 Mo 32 bits	3990

AMIGA 2000

68030 25 Mhz	4990
68030 40 Mhz	6990
68030 50 Mhz	8990

AMIGA 1200
Carte 68 EC030 à 40 Mhz avec copro optionnel + ext Ram 32 bits (0-32 Mo)

A 1230 + 0 Mo	2990
A 1230 + 1 Mo + Copro	3990
A 1230 + 4 Mo + Copro	4990

DIVERS

Souris mécanique	160
Souris optique	350
Trackball	390
Crayon-Souris	310
Multistart 500 +	280
Multistart 600	350
Commutateur Sours/Joy	200
Alimentation A 500	450
Cable Péritel	100
Cable Midi	80
Cable Nul Modem	100
Cable Minitel	100
Cable disque dur	100
Cable imprimante	100

LECTEURS 3"1/2

Externe A 500 / 600 / 1200	550
Externe + Blitz + Antivirus	690
Externe HD pour a 1200 1,76 Mo	1290
Interne A 500	490
Interne A 2000	590
Interne A 4000	NC

SON

Digital Sound Studio	550
Home Music Kit	390
Interface Midi	390
Megamix Master	350
Simple Link	790
Virtual Synth	1290

MONITEURS

1803	1190
10855	1490
10845	1890
1942	3490
SVGA 14"	1890

GRAPHIQUE

Scanner 64 T Gris	1290
Scanner Couleur	NC
Tablette graphique 6T906	2990

VIDEO

GENLOCK

G Lock (PROMO)	3400
GST 40 a	2290
GST Gold ASF	3690
GST Gold Pro	6690

DIGITALISATEURS

V LAB - 1200	3490
VIDI AMGA 12	1190
DCTV	2890

IMPRIMANTES

Fournie avec cable parallèle

STAR LC 100 C	1490
STAR LC 24-100	1990
Star SM 44	4290 F
CANON BJ 105 x	1890
CANON BJ 200	2490
CANON BJ 300	3490
H.P Deskjet 510	2690
H. P Deskjet 550 C	4690
H.P Painjet	5990

DISQUETTES

Certifiées 100 % sans erreurs

	3"1/2 DF DD	3"1/2 DF HD
Par 10	3,60	5,90
Par 50	3,30	5,40
Par 100	3,10	5,00
Par 500	2,90	4,60

DISTRIBUTEUR AMIGA DEPUIS 1985

AMIGA CD 32

Processeur 68EC020 14 mhz 2 Mo

2490 F + 2 jeux oscar Diggers

Module de décompression vidéo au standard vidéo CD

1490 F

AMIGA 1200

Processeur 68EC020 14 Mhz 2 Mo Ram
W.B 3.0 Port PCMCIA Lect. 3"1/2
+ 1 jeu et 1 manette

2490 F avec moniteur couleur 1803 **3690 F**

PACK DISQUE DUR		PACK EXTENSION	
DD 40 Mo	3590	1 Mo 32 bits	3690
DD 80 Mo (PROMO)	3990	4 Mo 32 bits	4390
DD 120 Mo	4390	8 Mo 32 bits	6490

AMIGA 4000

AMIGA 4030

Processeur 68030
25 Mhz 2 Mo Ram
W.B 3.0

9490 F

avec Moniteur 1942

12 690 F

AMIGA 4040

Processeur 68040
25 Mhz 6 Mo Ram
DD 210 Mo W.B 3.0

15490 F

avec Moniteur 1942

18490 F

NOS OCCASIONS

Garanties 6 Mois

AMIGA 500	1300	MONITEUR 10835	1000
AMIGA 600	1300	MONITEUR 1084	1000
AMIGA 2000	2500	MONITEUR 10845	1200

LOGICIELS

GRAPHIQUES

De luxe Paint IV AGA	790
REAL 3D CLASSIC	990
REAL 3D PRO	3590
MORPH PLUS	1590
TRUE PAINT	890
FUN COLOR	790

PAO

Professional PAO 2.30	1590
PAGE SETTER	690

MUSIQUE

BARS et PIRES JUNIORS	1290
BARS et PIRES PRO	2490
De Luxe Music Const.	1090

VIDEO

N°1 TITLER	570
SCALA VIDRO TITLER	690
SCALA VIDRO STUDIO	1990
BROADCAST TITLER	1890
CINEMORPH	790

BUREAUTIQUE

EXELLENCE	590
FINAL COPY	990
PRO WRITE 3.3	890
TURBO PRINT	590
MAXIPLAN 4	450

PROMOTION AMIGA 1200

+ Deluxe Paint AGA
+ Word Worth
+ Print Manager
+ Oscar
+ Dennis

2990 F

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et Moniteurs...
Délais Maximum 10 Jours
Devis gratuit ou Forfait
Réparation garantie 3 mois

LES PLUS D'AMIE

- GARANTIE 1 an Pièce et Main d'Oeuvre
- CRÉDIT gratuit 3 mois *1
- REPRISE de votre ancien matériel *2
- REMISE pour tous achats groupés

*1 après acceptation du dossier
*2 pour tout achat supérieur à 4000 F

COMMANDEZ

- Par téléphone au 43 57 48 20
- Par Fax au 43 57 10 01
- Par courier en remplissant le coupon réponse ou sur papier libre

A RETOURNER A : AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS
NOM ....
ADRESSE ....
....
VILLE ....
CODE POSTAL └─┴─┴─┴─┘ TEL ....
MON ORDINATEUR ....
(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI *			

POSTE 50 F / TRANSPORTEUR 90 F Par colis / C.R 70 F TOTAL
❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE ❑ CARTE CLUB AMIE
└─┴─┴─┴─┘ DATE D'EXPIRATION
DATE : .... SIGNATURE

Tous nos prix sont TTC modifiables sans préavis. Offre valable dans la limite des stocks disponibles

DOSSIER

LE MONDE DU CD

Depuis les années 80, un média tend à monopoliser le marché parmi tous les supports : le Compact Disc. Son, vidéo, informatique, photo, le CD est quasiment partout et ne cesse son invasion. A quand les journaux CD ?





Compact disc : la technique

Par sa matière, le CD n'est autre qu'un empilement de surface protectrice/surface réfléchissante/surface protectrice. Si l'on plonge au coeur de ce sandwich multicolore, on peut constater que l'information est codée binairement par un système vieux comme... le 33 tours ! En effet, pour reconnaître la parité de chaque bit, le faisceau laser fait tout simplement la distinction entre les reliefs rencontrés, comme sur vos disques vinyles, à la différence qu'ici ils sont uniquement de deux types : plats ou incurvés. Ainsi, en réfléchissant différemment le rayon selon qu'il parcourt un plat ou une cuvette, le disque permet au système de lecture de reconnaître la présence de 0 ou de 1, interprétés ensuite par une unité de décodage. Le résultat se traduit ainsi par des sons, des graphismes, ou des informations pures et dures selon le standard du disque.

Aussi effarant que cela puisse paraître, la lecture optique est un vieux phantasme qui date de 1933 (paradoxalement, année de lancement du disque microsillons 33 tours chez Victor/RCA !), R. T. Friebus projetant déjà de grandes lignes théoriques sur ce sujet. Mais il faut attendre les années 60 pour que le rêve devienne réalité. Ce n'est qu'au début des années 70 que Philips et MCA commencent à développer le système par lecture laser, et le commercialisent finalement en 1977. Depuis, tous les grands de l'électronique se sont rués sur cette nouvelle source de bénéfices, et ont cherché à faire évoluer au mieux le média.

CD Audio

Est-ce bien utile de vous décrire cet objet que l'on trouve chez n'importe quel disquaire, que vous utilisez régulièrement sur votre chaîne stéréo ou baladeur, et qui coûte aujourd'hui moins de 3 francs au pressage ? Sachez seulement que le diamètre standard est de 12 cm (8 pour les CD Single) pour une épaisseur de 1,2 mm, offrant ainsi jusqu'à 74 minutes de musique en stéréo (20 minutes maximum pour les CD Singles 8 cm).

CD+G

Evolution "gadget" du CD audio, le CD+G contient en complément du son quelques graphiques en résolution très limitée qu'il peut afficher à la lecture sur une platine appropriée. Ainsi l'ont peut visualiser des images illustrant la musique contenue sur le disque. Toutefois, la qualité graphique n'est pas irréprochable, et dépend de la place encore disponible après enregistrement de la musique sur le support. A ce jour, j'ai réussi à recenser tant bien que mal une cinquantaine de titres CD+G, mais vu le temps passé, et l'avènement du CDV, j'ose à croire que le format est déjà tombé en désuétude...



CD+Midi

Autre bidouille dérivée du CD audio classique, elle permet l'utilisation via interface Midi d'un synthétiseur, comme complément musicale, central de mixage, ou même éditeur. L'idée est en fait très intéressante au niveau de l'initiation musicale, mais n'a connu que trop peu de succès. Après 4 années d'exploitation, seules quelques machines sont aujourd'hui capables d'utiliser la partie Midi, dont... le CDTV ! Un créneau bien mal exploité par Commodore...

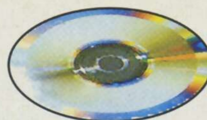
CD Vidéo

Alliance de l'image animée et du son, le CD vidéo regroupe à lui seul toute une série de sous ensembles. En premier



lieu, il convient de distinguer le format d'affichage : PAL (Phase Alternated Line) pour l'Europe, ou NTSC (National Television System Committee, ou Never The Same Color comme j'aime à le nommer !) pour les USA et le Japon. Ensuite, les CDV (ou LaserDiscs), se divisent en deux formats propres à la lecture : CLV ou CAV.
Les CLV (Constant Linear Velocity) sont les plus répandus. Ils sont lus avec une vitesse linéaire constante (c'est écrit en toutes lettres !), ce qui nous donne donc une vitesse de rotation décroissante selon que le faisceau se trouve au centre ou à l'extérieur du disque. Le laser est amené dans son parcours à lire un nombre variable d'images par tour. Ainsi, la capacité de stockage est portée à son maximum, soit 60 minutes d'images et sons stéréo Surround par face, mais au détriment d'effets divers tels qu'arrêts sur image, ralentis, etc...
Les CAV (Constant Angular Velocity) sont plus rares, surtout en France ou les importateurs préfèrent négliger la qualité pour rentabiliser leurs ventes plus rapidement ! Mais mettre la main sur un CAV vous permettra, grâce au fait que la vitesse de rotation reste constante et qu'une seule et unique image est codée par tour, d'effectuer arrêts sur image et ralentis à vitesse variable à votre guise. Toutefois, ceci se fait au détriment de la capacité, et la durée maximum de lecture se voit réduite à 36 minutes par face (Aliens 3 en CAV NTSC utilise 3 disques double-face !).

Toutefois, face à cette avalanche d'images et de sons, on se surprend à rêver de posséder un périphérique informatique regroupant dans une rondelle de 30 cm plus de 4 Go en ligne !



Après 4 années d'exploitation, seules quelques machines sont aujourd'hui capables d'utiliser la partie Midi, dont... le CDTV !

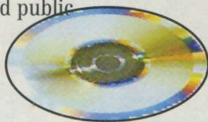
CD-Rom

Suite logique de l'exploitation du CD : l'informatique. Rendons aux 0 et aux 1 ce qui leur appartient ! Ainsi, depuis quelques années s'installent sur le marché, doucement mais sûrement, des machines équipées du fameux lecteur CD-Rom. Les avantages sont nombreux pour pousser les utilisateurs à se convertir à un tel média. La capacité principalement : 660 Mo sur un disque de 12 centimètres, ça vous économise un bon kilo de disquettes ! Egalement une sécurité au niveau de la fiabilité, les informations étant définitivement gravées sur le support, et correctement protégées. Seule ombre au tableau, la vitesse. La lecture descend encore trop rarement en dessous des 100 ms, sans parler des problèmes inhérents au port utilisé pour le transfert des données entre le lecteur et l'ordinateur. A noter qu'à ce sujet là, le SCSI reste encore le meilleur moyen de ne pas se retrouver avec une interface transformée en "ralentisseur pour données".
Derrière cette immense pas en avant, on ne peut oublier de parler des enjeux économiques impliqués. On ne saurait passer sous silence l'indubitable joie des éditeurs face à la régression du piratage par l'utilisation du CD. Une protection sûre et universelle pour quelques années, garantie de ventes profitables et de prix compétitifs des softs. Il n'en faut pas pour autant oublier qu'aujourd'hui un simple jeu vaut toujours dans les 300 F, sans parler des cartouches telles que Sinoc de Saga qui sont toujours honteusement vendues 450 F alors que le piratage de



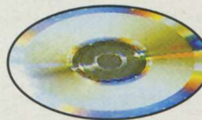
tels médias est quasi-nul ! Alors si le CD est un avenir pour tous, il faut espérer que nous ne paierons pas encore longtemps une promesse jamais réalisée par les éditeurs...

Capacité, fiabilité, sécurité, les qualités du CD ne s'arrètent pas là et offrent dés à présent de nouvelles perspectives telles que l'enregistrement. Le dispositif Worm permet cette prouesse dés à présent. Mais l'écriture des données sur CD reste un sujet délicat, car la réincriptibilité des CD-Rom se fait au risque de la perte de données ou de la lenteur imposées par des sauvegardes multiples pour réduire les probabilités de pertes. Un système qui cherche donc encore sa voie (système de sauvegarde thermique ou mécano-optique ?) et n'est pas encore réellement fiable et économique pour être dispensé largement dans le grand public.



CD-I

Standard de Philips, le CD-I n'est autre que le format de leur propre machine, regroupant en sont sein un ordinateur et un lecteur de CD-Rom doppé pouvant également accepter les CD Photo. Si l'architecture n'est pas révolutionnaire, le constructeur base tous ses espoirs sur les futures cartouches de décompression temps réel ouvrant les voies à l'exploitation de l'animation vidéo sans temps de chargement prohibitfs, le stockage d'avantage de données sur le CD et l'amélioration de la machine par adjonction sur carte des composants qui lui font defaut.



CD 32

Standard de Commodore, c'est le concurrent direct du CD-I. La présentation se veut moins démagogique puisque d'emblée c'est le jeu qui est primé avec pas moins de 150 titres annoncés d'ici Noël. L'intérieur de la bête révèle un Amiga 1200 amélioré couplé à un CD-Rom lui aussi doppé. Des emplacements sont dejà prévus pour recevoir des extensions pouvant transformer le CD32 en ordinateur Amiga, et également gérer dans un futur proche le FMV, standard de l'animation vidéo en grande expansion en ce moment. Deuxième machine ayant sont propre format CD, je vais stopper là les descriptions car vous l'avez remarqué, de plus en plus de constructeurs sortent leur propre machine CD avec leur propre format. Si je devais continuer, il faudrait encore quelques pages pour que je vous parle de la 3DO de Panasonic, de la Jaguar d'Atari, du FM-Towns (jamais importé en 6 ans !) et de leur divers cousins.

Reste à voir si de son côté le CD32 saura reléguer le CD-I au rang du VidéoPac, qui est je vous le rappelle bien au chaud dans son placard sous 5 centimètres de poussière depuis bientôt 15 ans...

CD Photo

Bien que loin de devenir le support du photographe de l'an 2000, faute d'égaler les qualités du film argentique, le CD-Photo est promis à un bel avenir en ce qui concerne le domaine du familial. Remplaçant la pellicule standard, le CD Photo n'est autre qu'un archivage sur compact des images issues de diapositives et négatifs noirs et blancs. Il convient à ce point de ne pas se mélanger les pinceaux avec les autres appareils dits "de photo numérique" qui sont eux des unités indépendantes capable de saisir l'image et la retranscrire sur n'importe quel support informatique, en bout de chaine donc un CD. Le CD Photo est un standard, accès autour d'un CD-Rom Iso 9660 Xa, courant dans l'informatique. Les photos sont présentes sur le support sous forme de fichiers aux formats divers tels que Tiff, Pict ou RGB. L'image est traitée sur 24 bits dans une définition variant de 512x768 à 2.048x3.072 points. Leur taille rend la place limitée, soit une moyenne de 110 photos pour un CD remplis jusqu'à ras la tranche. Le service le plus courant à l'heure actuelle est la retranscription de films existant sur CD, des forfaits 36 poses (n'usant donc pas toute la place du CD !)

suite page 22



Capacité, fiabilité, sécurité, les qualités du CD ne s'arrètent pas là et offrent dés à présent de nouvelles perspectives telles que l'enregistrement. Mais l'écriture des données sur CD reste un sujet délicat, car la réincriptibilité des CD-Rom se fait au risque de la perte de données ou de la lenteur imposées par des sauvegardes multiples pour réduire les probabilités de pertes.

PHOTO NUMÉRIQUE

La photo numérique n'est que l'évolution logique des technologies optiques. Ainsi, le bon vieux film argentique commence à ne plus satisfaire les exigences des utilisateurs, et peu à peu entame une descente aux oubliettes. Cette descente prendra un certain temps car à ce jour, il conserve encore un net avantage sur deux points : sa sensibilité et sa définition.

En effet, actuellement la reconnaissance numérique passe par la vidéo qui reste une passerelle simple, utilisée par l'affichage sur écran et donc trés souvent par les ordinateurs aussi. Tous les deux sont d'ailleurs considérés comme pauvres en résolution et peu fiables au niveau des couleurs. Ces désavantages, s'ils restent discrets dans le cadre d'animations apparaissent parfois comme monstrueux sur une image fixe.

L'acquisition à proprement parler de l'image passe en général par un ou plusieurs capteurs CCD (Charged Coupled Device, dans tous vos camescopes !) puis est ensuite convertie en signal video PAL ou NTSC. Ca n'est qu'ensuite que l'image est convertie du format vidéo au format numérique.
Le résultat ? Il est ce qu'il est : dépendant de la source d'acquisition, on reste limité à de faibles résolutions et un pleurage des couleurs classique dans le domaine. Point de solution donc ? Non !

Avec le "tout numérique", le capteur CCD que l'on retrouve encore ici traduit directement en numérique toutes les infos qu'il reçoit et permet de retranscrire rapidement jusqu'à 36 millions de pixels pour le système le plus performant à l'heure actuelle. Reste que le système du tout numérique se trouve encore loin des possibilités du film argentique, et que son prix est encore beaucoup trop élevé, même pour une utilisation professionnelle.

Donc, sont disponibles à la vente l'Imageur CCD Arca-Swiss qui est apte à capter plus de 1.2 millions de pixels, mais hélas pour un prix oscillant entre 110 à 197 000 F HT selon les configurations. Le Kodak DCS fait également partie des hauts de gamme avec ses 1.5 millions de pixels, et sa note salée de 180 000 F HT. Dans la moyenne gamme, au rayon des "pas tout à fait tout numériques", on retrouve trois séries Canon ION (RC 260, RC 360, RC 560, pour une résolution maximum de 473 820 pixels (795x596)) dont les prix se situent dans une fourchette de 9 000 à 27 000 F HT. Finalement, le Fotoman/Digicam de Logitech est un boîtier indépendant autonome qui malgré sa faible résolution (106 784 pixels (376x284)), permettra la saisie d'instantannés à inclure en PAO, et ce pour un prix variant de 5 400 à 5 700 F HT selon le modèle.
Toutefois, dans les cas particuliers de la PAO couleur de moyenne gamme et d'usage multimédia, l'utilisation d'un bon scanner reste encore avantageuse, et à qualité égale, beaucoup moins honéreuse. Et si vous ne voulez pas investir dans du matériel cher ou rentable mais de médiocre qualité, il vous reste la possibilité de faire presser vos propres CD-Photos à partir de vos négatifs (393 216 à 6 291 456 pixels (512x768 à 2 048x3 072)).



étant souvent proposés. La transcription se fait via une station Sun, par le biais d'un scanner haute résolution, un soft de traitement d'image, un enregistreur et une imprimante thermique haute densité.

L'utilisation devient pratique car les photos, inaltérables après gravure, peuvent être utilisées aussi bien sur le plan familial qu'en entreprise pour de la Pao, des banques d'images, un studio de publicité, du multi-média, etc.

Seul problème subsistant : ces photos qui nous semblent si belles et éternelles ne satisferont jamais l'oeil d'un photographe par leur manque de résolution et la sensibilité réduite des appareils d'acquisition par rapport aux bons vieux systèmes à film optique. En attendant mieux...

Les défauts

Comme vous pouvez le constater, l'invasion des profanateurs a commencé et la démultiplication des formats de CD n'est qu'un début. Les CD vont participer à notre vie de tous les jours de plus en plus souvent, du moins, jusqu'à ce que l'on trouve le moyen de les remplacer. A ce propos, vu que nous ne sommes plus dans les années 80, inutile de nous cacher que les CD ne possèdent pas que des vertus. Quelques petites phrases ont été abusivement utilisées pour qualifier ce média lors de son lancement.

Ainsi, "Le CD est inusable". Faux ! Le support, bien qu'évitant le contact d'une plus ou moins abrasive tête de lecture subit tout de même la détérioration de l'air et surtout de la lumière. Ainsi il n'est pas rare d'observer l'apparition au bout de quelques années de véritables trous sur la surface du disque. Ces trous proviennent de l'effet de la lumière sur la fragile pellicule gravée contenant les informations. Celle-ci désintégre à plus ou moins longue échéance ce support, et pour peu que le scellement des couches protectrices n'ait pas été assez rigoureux, la présence de négligeables micro-bulles d'air ou autres éléments peut accélerer cet anéantissement jusqu'à rendre le CD quasi-inutilisable au bout de 4 ans.

Il est faux de dire qu'un CD est inusable. Le support, bien qu'évitant le contact d'une plus ou moins abrasive tête de lecture subit tout de même la détérioration de l'air et surtout de la lumière.

On estime plus concrètement la durée d'un CD à une centaine d'année, pour peu qu'on en prenne un peu soin. Le bichonnage n'est pas compliqué : éviter

de barbouiller le CD avec une quelconque mixture, et surtout, toujours le ranger de suite aprés utilisation dans son étuis bien à l'abris de la lumière.
"le CD offre une qualité parfaite". Egalement faux ! Il n'offre que la qualité qu'on lui donne à la gravure. A savoir, les fameuses trois lettres d'un CD Audio permettant de savoir si les étapes d'enregistrement, de mixage puis de masterisation ont été faites en Digital ou Analogique ne sont que trop rarement DDD. En utilisation l'informatique, le CD dispose souvent d'un doublage des données, celles-ci étant vitales au bit près. Ainsi, si une piste se détériore, on peut retrouver un double de ces données sur un autre endroit du disque pour améliorer la fiabilité. Evidemment, ceci se fait au détriment de la capacité, celle-ci passant de plus de 600 Mo à environ 300 Mo. Ce problème est encore plus visible dans l'utilisation de CD enregistrables, ceux-ci n'étant pas gravés au pur sens du terme mais modifiés généralement par des principes thermiques ou électro-magnétiques. Le risque d'erreur étant encore plus amplifié, on démultiplie le nombre de copies de secours des données pour ne pas tomber dans l'inévitable perte de fichier...

Et demain ?

Demain verra des CD un peu partout, voir même abusivement utilisés. On peu même prévoir qu'à longue échéance, ce support viendra à bout du... papier, oui, vous avez bien lu ! Déjà aujourd'hui, le pressage d'un CD peut descendre en dessous de la barre des 3 francs, et son rapport qualité/prix continuant de s'améliorer, on ne peut imaginer sa disparition à courte échéance. Donc le journal du matin sur CD ne semble pas être une perspective utopique. Toutefois, quelque soit l'époque, il subira le même problème que son ancêtre : trop volatile, pas assez rapide, et forcément un jour ou l'autre 500 Mo ne représenteront plus grand chose. Ainsi le futur est dans les composants qui, de plus en plus compacts, finiront bien par nous permettre de glisser une dizaine de Go dans une carte de crédit. Et pour les besoins de l'enregistrement de données, nous auront la possibilité d'avoir des mémoires de masses électroniques ne nécessitant pas de courant pour conserver les données, telles que les mémoires à bulles ou optiques. Les CD deviendront rapidement de petites unités de stockage bon marché pour les applications peu gourmandes en place. Et oui, c'est cela l'évolution ! Dire que nous n'en sommes qu'à la préhistoire de l'électronique...

Jérôme Roudet ■



TROMBINOSCOPE

Encore une nouvelle rubrique pour la nouvelle formule d'Amiga Revue : Amigaman (qui pourra évidemment se transformer à l'occasion en Amigawoman !) qui vous permettra de découvrir des utilisateurs un peu pointus sur Amiga, non seulement dans le domaine de la musique qui m'est cher, mais aussi dans celui du Multimédia, donc intégrant le dessin, l'image de synthèse ou même la vidéo. Chaque mois je vous ferai rencontrer des personnages étonnants, souvent arrivés dans le monde informatique par le plus grand des hasards et qui ont su lui apporter cette touche d'humanité qui souvent lui manquait : Après les informaticiens aux grosses têtes (?), les comptables et autres statisticiens, d'authentiques artistes et/ou poètes, faisant abstraction de leurs légitimes appréhensions quant à la machine, l'ont à leur tour domestiquée, permettant à un monde jusqu'alors aseptisé et monochrome de devenir ce que nous connaissons depuis plusieurs années ! Auteurs, graphistes et musiciens, prêtant main forte à des programmeurs de génie (artistes eux aussi, à leur manière !), auront permis l'apparition de merveilles interactives !

PREMIER INVITÉ : JOSÉ BARINAGA

En 1981, sa vie se partage entre Agen et Bordeaux où, avec Farah, il fonde Farah Diod of Antifog,

Premier invité, et non des moindres, José Barinaga, musicien de grand talent qui s'offre non seulement le luxe de posséder une collection de synthés analogiques que pourrait lui envier Jean-Michel Jarre, mais également de vivre de ses activités sur Amiga, car il est aussi l'importateur officiel en France de la gamme Blue Ribbon Soundworks (Bars&Pipes, Super Jam ! et One Stop Music Shop E-Mu Proteus) et Sunrize Industries (AD1012, AD516). Excusez du peu !

Né à Madrid il y a un peu moins de quarante ans, ayant passé une jeunesse studieuse dans l'un des plus beaux Cantons helvétiques, installé en France depuis 1976, José Barinaga devait tout naturellement se retrouver dans la mouvance de la Techno Pop européenne.

Ce musicien autodidacte a commencé par la guitare en 1973 et, sans doute influencé par les fantaisies électriques de Jimi Hendrix ou de Keith Emerson, il découvre qu'il est effectivement possible de produire de bien drôles de sons en détournant simplement le jeu traditionnel de l'instrument et l'amplification. On le retrouve soliste dans le groupe Progressive Rock suisse Jail Fix où il expérimente le style Magma, Mahavishnu ou encore Jean-Luc Ponty.

La centrale électrique

Sa première rencontre avec un Moog se fait en 1974, dans une Eglise, à Genève et, émerveillé, il découvre Walter Carlos, le précurseur, avec ses géniales versions de Jean Sébastien Bach au Moog et puis, dans la foulée, Brian Eno (alors dans le groupe pré-Punk Roxy Music) et puis une multitude de groupes électroniques allemands tels Tangerine Dream, Popol Vuh, Can, Amon Düül II et, surtout, le mythique Kraftwerk, véritable père de la Techno Pop.

Après deux ans de Sciences Eco, José Barinaga quitte la Suisse et s'installe en France. A Lyon tout d'abord où, en 1976, il rencontre Electric Callas, groupe punk résolument destroy où il tient la basse, puis il bouge beaucoup pour finir par se fixer pour un temps à Paris.

En 1978, il rencontre Farah, sa compagne, infographiste sur Amiga (dont nous parlerons dans quelques mois ici) et, parallèlement à ses recherches musicales personnelles, il devient l'un des principaux collaborateurs d'une petite société du nom de Hold Up, spécialisée dans les Light Shows à base de projections géantes.

Tous droits réservés

C'est ainsi qu'il participera activement au concert de Jean-Michel Jarre à la Concorde en 1979. Ce sera ensuite Avoriaz, les 24h du Mans, Le Royal Albert Hall à Londres, etc... A ces occasions, il rencontre des pointures internationales comme Tim Blake, Peter Gabriel et, bien entendu notre cher Jean-Michel Jarre.

En 1981, sa vie se partage entre Agen et Bordeaux où, avec Farah, il fonde Farah Diod of Antifog, groupe expérimental (duo + guest stars) qui tourne dans les lieux branchés du Sud-Ouest. C'est à cette époque qu'il s'achète son premier synthé : un Teisco 110F (non, ce n'est pas son prix, mais le modèle !). 1985 voit l'organisation d'un concert à Toulouse et, surtout, l'édition d'une cassette audio : Voyage Extraordinaire et Musique Sub-aquatique (destinée à être écoutée réellement sous l'eau !).

Fort de ses expériences passées à Hold Up, il réalise un spectacle fou lors de la 1ère Finale du Championnat de France d'Escalade, transportant ses synthés, ses amplis et ses projecteurs jusque dans la montagne!

Only Amiga...

Jusqu'ici, José travaille en live avec un micro-ordinateur de type MSX et un programme Midi rudimentaire. Ce n'est qu'en 86/87, avec l'arrivée des premiers séquenceurs dignes de ce nom (en fait, Pro 24 sur... Atari), qu'il découvre tout l'intérêt que peut apporter l'ordinateur dans le domaine de la composition musicale via Midi.

Farah, pour sa part, travaille maintenant ses images sur un Amiga 1000. Le groupe Farah Diod of Antifog continue parallèlement ses performances, notamment à l'occasion de spectacles pour les Restos du Coeur où ils rencontrent, entre autres, la merveilleuse Sapho. José réalise également un générique pour une station de FR3.

Fin 1989, il intègre la Société l'Atelier Numérique à Paris où il crée le premier espace consacré à la musique sur Amiga dont il est devenu, entre temps, grâce à Farah... et Bars&Pipes première mouture, un inconditionnel.

C'est à cette occasion que je l'ai d'ailleurs rencontré pour la première fois, étant déjà alors moi-même un utilisateur assidu, à la fois de l'Amiga et du même Bars&Pipes !

Et c'est aussi à cette occasion que j'ai pu découvrir sa musique, tout en finesse, indéniablement influencée par les grands maîtres de Düsseldorf, Ralf et Florian, mais assez personnelle toutefois pour ne pas être simple copie.

Ce qui m'épate chez José, outre la qualité du son et des compositions, c'est la force, l'espèce d'énorme énergie qu'on sent sourdre de ses rythmes synthétiques. Bon Dieu, ça dégage vraiment sec, croyez-moi ! Et je serai vraiment très intéressé d'entendre tout ça dans des conditions optimales et non soit au casque, soit sur une bête chaîne de salon...

Pour le moment, et en attendant la sortie prochaine d'un CD qui devrait permettre à tout le monde d'en profiter, si vous avez Canal + ou si vous êtes câblés, vous avez peut-être déjà quand même entendu sa musique sans le savoir : En

compagnie d'Eric Coignoux, José a, en effet, réalisé (sur Amiga avec Bars & Pipes Pro 2.0 et la carte Sunrize AD516) la bande-son d'un court métrage intitulé : No Sex, sur Canal (ce qui, croyez-moi a représenté un sacré boulot de synchro puisque chaque son devait correspondre impérativement à une image !), et celle de Money, sur MTV.

L'orage électrique

Devant le succès des produits Blue Ribbon Soundworks (initialement Blue Ribbon Bakery) qui désenclavent enfin l'Amiga du créneau image/jeux où l'ont cantonné, de plus en plus à tort, certains médias, une structure particulière s'avère vite nécessaire et il faudra un an d'efforts à José et Farah pour créer enfin Storm Media Production.

En fait, je ne peux m'empêcher de les soupçonner un peu de s'être lancés dans cette aventure insensée pour, notamment, avoir le plaisir de posséder, en avant-première, les tout derniers produits de ces firmes !

Je plaisante, bien sûr car, outre la distribution en France des produits Blue Ribbon et Sunrize, Storm a aussi pour objet la production de jeunes artistes (avis aux amateurs, n'hésitez pas à me contacter : je transmettrai !), tant dans le domaine de la musique (pas forcément de style Techno-Pop, d'ailleurs !) que dans celui de la vidéo et de l'imagerie électronique.

José a aussi des projets perso, notamment sa participation à une série de 10 courts-métrages pour la TV, avec le réalisateur Fabrice Hourlier et dont le premier, intitulé "Les Klones" devrait pouvoir être présenté lors du Salon Imagina en décembre. Ces films d'animation de synthèse/images vidéo seront réalisés sur Amiga et (soyons honnêtes !), sur station Silicon Graphic.

Autre projet important (puisque José devrait participer très activement à la bande-son), Just a Little Kiss From Hell, long métrage de cinéma, un peu dans la veine de Brian de Palma/Alfred Hitchcock, scénario dément de Hervé Hamdar. Pour très bientôt aussi, sortie simultanée d'un CD et d'un Vidéo-Disc de Farah Diod of Antifog.

Nous en reparlerons, bien entendu.

Antoine Occhipinti ■

LA CAVERNE BARINAGA

Dans l'indescriptible embrouillamini de câbles et de machines du Home Midi Studio de José, on pourra identifier :

Synthétiseurs :

- **Teisco 110F**
- **Moog Source**
- **Prophet 5**
- **Ensoniq Mirage**
- **E-Mu Emax II**
- **Korg Wave Station**
- **Korg MS 20 (Modèle géant, sérigraphie orange)**
- **Korg MS 20 (Modèle mini)**
- **Korg MS 50**



Effets :

- **Rocktron Hush II CX**
- **Alesis Quadraverb**
- **Yamaha Digital Reverb R1000**
- **Yamaha Digital Delay D1500**

Sorties :

- **Mitec 20 pistes**
- **Sony DAT 57 ES**

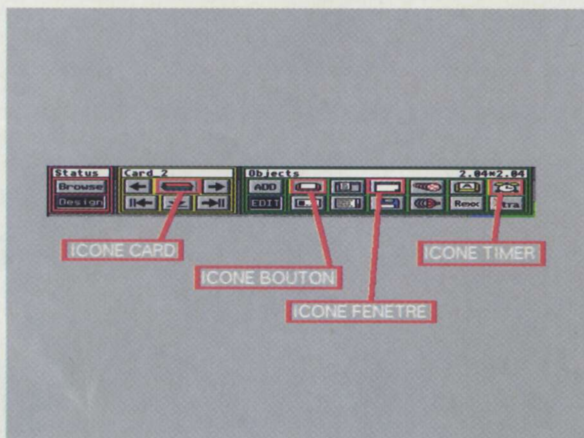
Informatique :

- **Amiga 2000 B (customisé noir mat)**
+ 68030 + 4 Mo RAM + 80 Mo HD
+ 2 Go HD Micropolis en externe
- **Bars&Pipes Professional V 2.0**
- **Sunrize AD 516 (Digit 16 Bit)**
- **One Stop Music Shop (2x16 Midi)**
- **Triple Play Plus (3x16 Midi)**
- **Serial Solution (2x16 Midi)**
- **SyncPro (Convertisseur Midi/Smpte)**



CRÉER UNE Appl

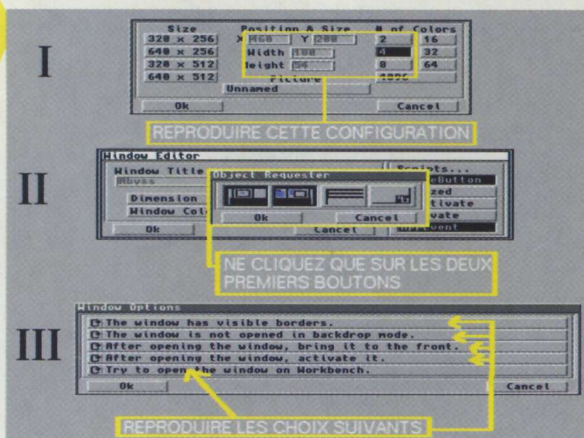
A travers une pile baptisée Abyss99, nous allons découvrir nombre de fonctions propres à CanDo, et notamment la programmation rapide des AppIcons, qui vous rendront de très nombreux services (système 2.0 uniquement).



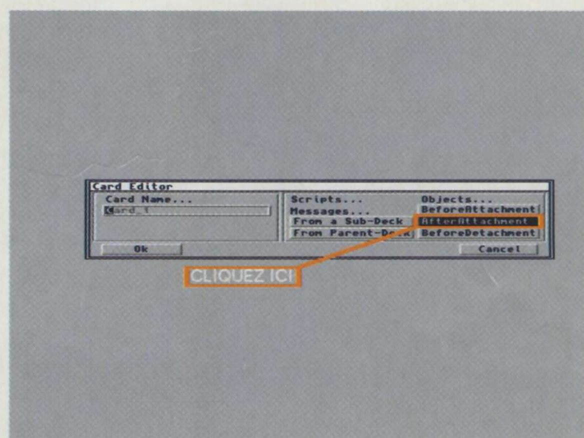
1 Présentation des icônes de CanDo les plus utilisées ici : la card, ou pile, qui est comparable à un petit programme à lui tout seul ; la fenêtre, où se trouve l'interface graphique des programmes CanDo ; le Timer, pour lancer ponctuellement ou régulièrement des scripts ; et enfin le bouton, pour faciliter le dialogue avec l'utilisateur. Pour commencer, cliquez sur l'icône fenêtre.



2 Pour réaliser une AppIcon, il faut en premier lieu créer un AppEvent. Cliquez sur le bouton correspondant, puis tapez le script donné en listing 1. Une variable Arg1 contiendra le nom de l'icône déposée sur notre AppIcon. Le script émet un son et analyse cette variable pour déterminer le nom de l'icône, la localisation du fichier qui s'y rapporte et son identité. Cliquez sur Ok pour confirmer le script.

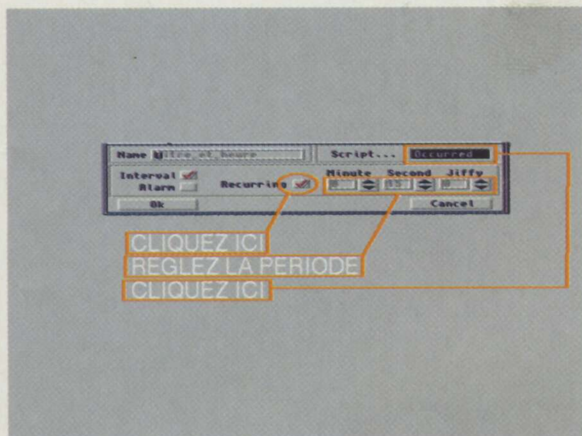


3 Il est maintenant temps de déterminer les caractéristiques de notre fenêtre. Pour ce faire, cliquez d'abord sur le bouton Dimension, puis sur le bouton Objetcs, et enfin sur le bouton Options. Dans chacun des trois dialogues qui s'ouvrent, entrez les valeurs reproduites ici : X=460, Y=200, Width=180, Height=54 pour les dimensions, et 4 couleurs, comme le Workbench.



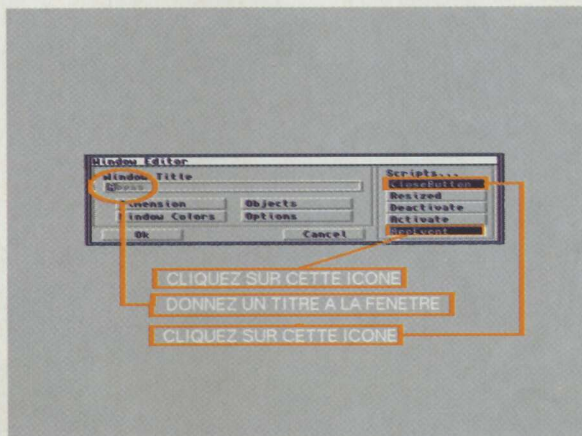
4 Après avoir fermé l'éditeur de fenêtre, cliquez sur l'éditeur de Card, puis sur le bouton Edit et, enfin, sur le bouton AfterAttachment. Le but de la manoeuvre est d'exécuter un script dès l'ouverture de notre fenêtre, afin d'en égayer le contenu (qui sinon resterait désespérément vide) Tapez donc le script reproduit en listing 2.

con AVEC CanDo



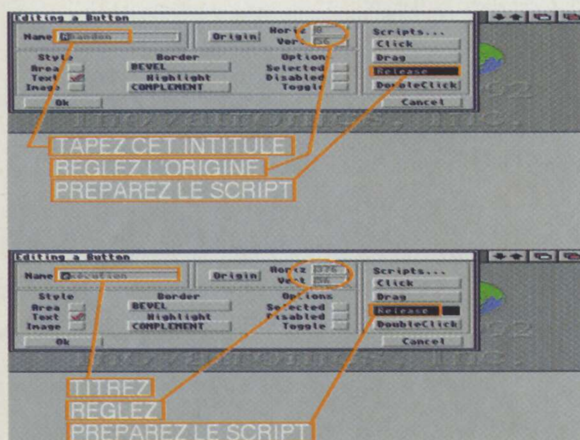
5

Cliquez maintenant sur l'icône du temps (le petit réveil), et réglez les paramètres suivants : validez Reccuring pour que le script se répète régulièrement toutes les quinze secondes, comme vous le spécifierez sur les champs temporels, puis cliquez sur le bouton Occured et tapez ce simple script : SetWindowTitle "Abyss 99"||TheTime. Notre AppIcon est prête, reste à la faire réagir.



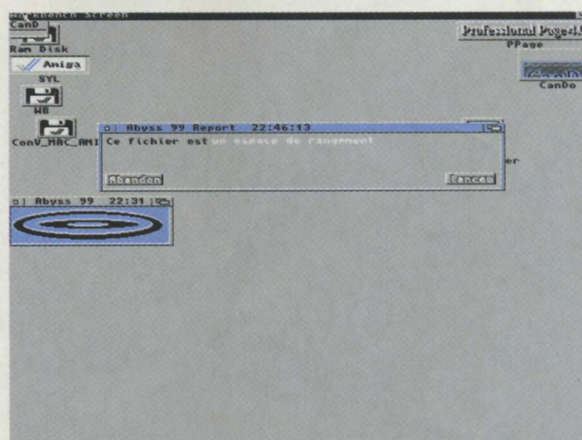
6

Retour à l'éditeur de cards. Créez-en une nouvelle, cliquez sur l'icône fenêtre, et réglez ses dimensions ainsi : X=100, Y=125, Width=440 et Height=75. Cliquez également sur le bouton CloseButton, et tapez le petit script que voici : GotoCard "Card_1". Ainsi, lorsque cette seconde fenêtre sera refermée, CanDo reprendra l'exécution de notre première pile.



7

Nous allons ajouter deux boutons à notre fenêtre. Le premier est nommé Abandon, et ne sert qu'à... abandonner l'opération en cours. Le second est nommé Exécution, et permet d'accomplir une action variant suivant le type de fichier déposé sur notre AppIcon. Le script du bouton Abandon est simple : Goto "Card_1". Quant à celui du bouton Exécution, il est donné en listing 3.



8

Par manque de place, nous ne pouvons pas vous proposer la totalité des cards et scripts nécessaires au fonctionnement d'Abyss 99. Seule la card LIST vous est proposée en listing 4. Nous faisons confiance à votre imagination pour développer les autres par vous-même (solution intermédiaire : remplacez les noms de cards manquantes par "Card_1").

FACILE

listing 1

```
SetVolume 64
PlaySound "SYL:CANDO/Sounds/Doink.snd"
Let LFID=FindChars(Arg1,char(10),1) ;
trouve le chr$(10)
Let PATH=RemoveChars(Arg1,LFID,1) ;
le supprime, reste le path
Let FICH=FileOf(PATH) ;
le fichier, sans le path
Let IDEN=FileType(PATH); identification
GotoCard "Card_2",PATH,FICH,IDEN
```

listing 2

```
SetWindowTitle "Abyss 99" ||TheTime
SetDrawMode JAM1
SetPen 2
DrawEllipse 87,31,81,16
DrawEllipse 87,30,70,11
DrawEllipse 88,30,55,5
DrawEllipse 87,30,23,2
SetPen 1
FloodFill 80,45
FloodFill 117,28
SetPen 3
FloodFill 97,39
FloodFill 88,30
FloodFill 136,47
SetChannel 0
SetVolume 64
PlaySound "SYL : CANDO/Sounds/Doink.snd" ;
c'est le chemin et le nom du son que j'ai choi-
sis.
```

listing 3

```
If IDEN="Directory"
        GotoCard "LIST",PATH,FICH,IDEN
ElseIf IDEN="Program"
        GotoCard "RUN",PATH,FICH,IDEN
ElseIf IDEN="Deck"
        GotoCard "DECK",PATH,FICH,IDEN
ElseIf IDEN="Sound"
        SetVolume 64
        PlaySound PATH
ElseIf IDEN="Picture"
        GotoCard "IMAGE",PATH,FICH,IDEN
ElseIf IDEN="Brush"
        GotoCard "BROSSE",PATH,FICH,IDEN
ElseIf IDEN="BrushAnim"
        GotoCard "BROSSEANIM",PATH,FICH,IDEN
ElseIf IDEN="CDVR"
        Let Dummy=0
ElseIf IDEN="FTXT"
        GotoCard "TEXTEIFF",PATH,FICH,IDEN
ElseIf IDEN="Unknown"
        GotoCard "ASCII",PATH,FICH,IDEN
EndIf
```

listing 4

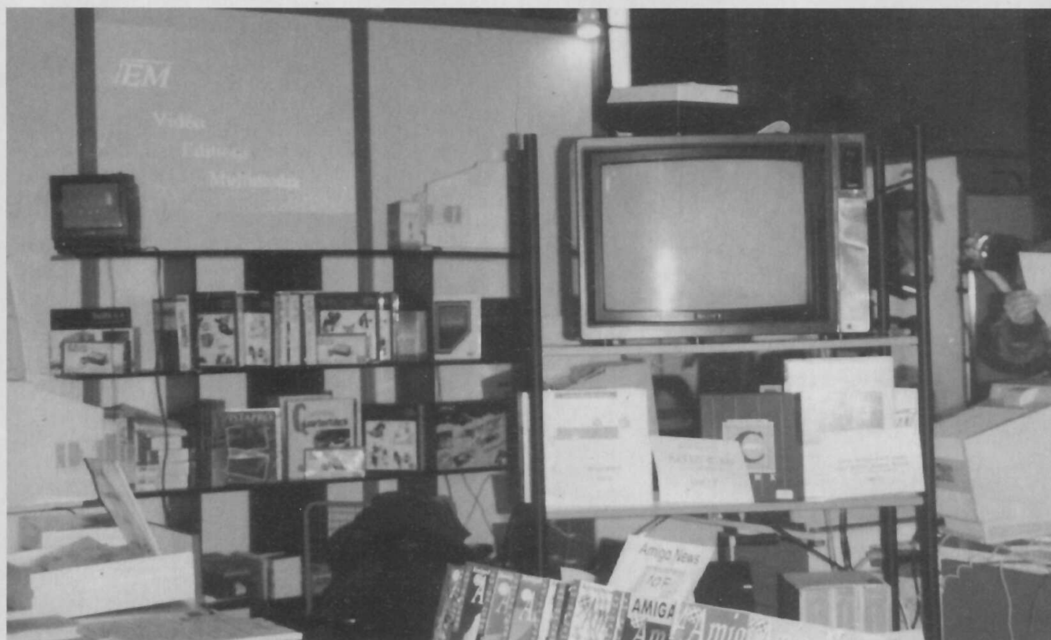
```
SetPen 1,0
PrintText "Ce fichier est ",8,16
If Arg3="Directory"
        SetPen 2,0
        PrintText "un espace de rangement",124,16
ElseIf Arg3="Program"
        SetPen 2,0
        PrintText "un Programme",124,16
ElseIf Arg3="Deck"
        SetPen 2,0
        PrintText "un Deck CanDo",124,16
ElseIf Arg3="Sound"
        SetPen 2,0
        PrintText "un son IFF",124,16
ElseIf Arg3="Picture"
        SetPen 2,0
        PrintText "une image au format
IFF",124,16
ElseIf Arg3="Brush"
        SetPen 2,0
        PrintText "une brosse graphique",124,16
        PrintText "au format IFF",8,26
ElseIf Arg3="BrushAnim"
        SetPen 2,0
        PrintText "une brosse graphique ani-
mée",124,16
        PrintText "au format ANIM5",8,26
ElseIf Arg3="CDVR"
        SetPen 2,0
        PrintText "un ensemble de variables
CanDo",124,16
ElseIf Arg3="FTXT"
        SetPen 2,0
        PrintText "un texte sauvé au format
IFF",124,16
ElseIf Arg3="Unknown"
        SetPen 2,0
        PrintText "inconnu. C'est peut-être un
texte",124,16
        PrintText "sauvé en ASCII",8,26
EndIf
```

REPORTAGES

93 ATACOM

La seconde édition du salon Atacom a rempli la salle des fêtes de Juvisy-sur-Orge, près de Paris, dans l'Essone, pendant trois jours consécutifs. Un tour de force réussi par les organisateurs, malgré la relative difficulté d'accès.

Située à environ 25 kilomètres de la capitale, la ville de Juvisy-sur-Orge n'est en effet accessible que par la ligne C du RER ou les lignes de banlieue de la SNCF. Pour les visiteurs de province venus en train, le trajet était donc loin d'être terminé une fois Paris atteint...
Malgré tout, ils étaient nombreux à avoir fait le déplacement, puisque d'après les premières estimations, environ 3 000 personnes ont franchi les portes du salon. Une affluence largement supérieure aux possibilités d'accueil de la salle des fêtes de Juvisy ! Espérons que pour Atacom 94, les organisateurs sauront trouver un lieu plus adapté à l'envergure de la manifestation...



Chez V E M, un rétroprojecteur assurait la démonstration.

Ils étaient là !

A tout seigneur tout honneur, nous commencerons notre visite guidée par la presse spécialisée. Le stand d'Amiga Revue était situé juste à l'entrée du salon, celui d'AmigaNews quelques pas plus loin (un grand bonjour à Dominique Bonin !), et celui d'Amiga Dream, notre nouveau confrère, encore quelques mètres plus loin. Ainsi regroupés, c'était l'occasion pour les collaborateurs des trois magazines d'échanger leurs points de vue sur le salon, sur les produits présents et à venir... Bref, une ambiance bon enfant, parfaitement détendue. Comment pourrait-il en être autrement entre des personnes partageant la même passion ?
Archos présentait le DemonQuest, rebaptisé depuis peu Overdrive (voir notre test page 88). Le constructeur français avait d'ailleurs entièrement misé sur ce nouveau produit, puisqu'à part quelques plublicités affichées çà et là, l'intégralité de son stand lui était consacré.
Storm Média Production confirmait sa position de spécialiste de la musique. Outre le logiciel Studio 16 dans sa version 3.0, on pouvait admirer et surtout écouter des démonstrations de The One-Stop Music Shop, SuperJam! ou encore Bars & Pipes Professional.
Chez VSPFE, le tout nouveau Digital



▲ *Partout, des prix "Spécial ATACOM" attiraient les badeaux.*

L'Atelier Numérique présentait 2In, l'éditeur de montage vidéo testé dans notre numéro 58.

L'anglais Rombo était présent, qui montrait son digitaliseur vidéo Vidi-12 et clamait haut et fort la disponibilité imminente du Vidi-24 RT.

Les Films du Genièvre assuraient la démonstration de leurs différents stages de formation à l'infographie.

Les suisses d'Adept Development présentaient quant à eux leurs différents logiciels pour Amiga, à savoir et entre autres, Personal Paint et Painter 3D.



► *Le stand Someware en pleine démonstration*

Broadcaster était à l'honneur. Il s'agit d'un système de montage vidéo virtuel, capable d'enregistrer en temps réel et en direct-to-disk, jusqu'à 25 images PAL ou SVHS par seconde, d'éditer la production (montage), puis de la réenregistrer, toujours en temps réel, sur magnétoscope. Accessoirement, VSPFE assurait également une démonstration de CanDo 2.5 en français.

Tecsoft Images avait réservé la majeure partie de son stand à la démonstration de la carte graphique Picasso II, associée au logiciel TVPaint Junior.

Chez Orphie, on pouvait admirer les performances d'Emplant, l'émulateur multi-machines, présenté dans sa version Macintosh. Nous vous en proposerons d'ailleurs un test complet très rapidement.

Le Club français du logiciel toujours souriant ▼



Chez Someware, le hollandais C. Joosen, de la société Heijmans & Joosen, présentait lui-même Fed-CASE, un outil d'aide au développement basé sur le principe des organigrammes. Ce logiciel dont deux déclinaisons sont prévues, une Junior et une Master, sera très bientôt distribué par Someware, en anglais dans un premier temps, avec mise à jour gratuite vers la version française dès qu'elle sera disponible.

Modern Application Devlopment, MAD pour les intimes, présentait la version française de WordWorth 3.

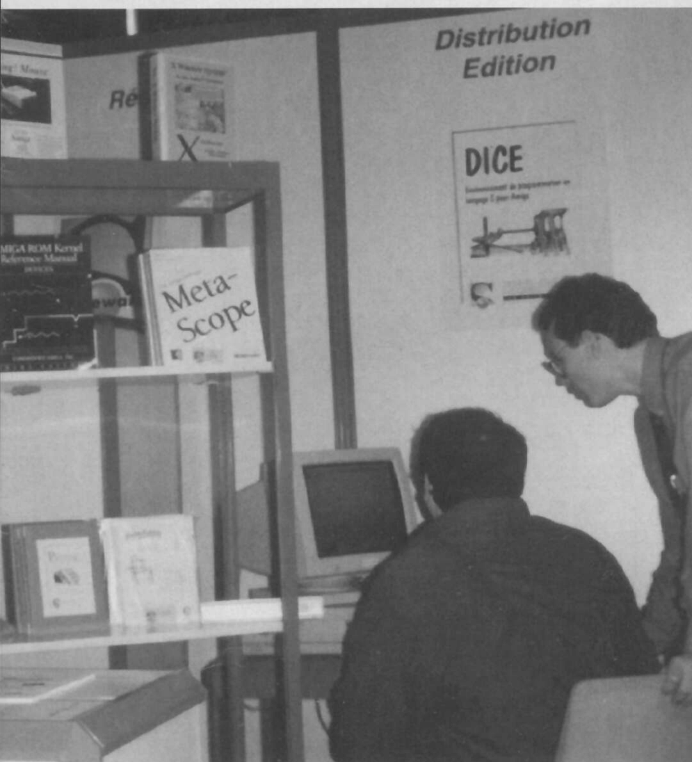
Citons également la présence de Cuda Informatique, Vitepro, Avancée, Phase, -1- Computer... Tous présentaient leur catalogue complet, et affichaient des promotions « spécial Atacom ».

Contacts

Atacom était également l'occasion de rencontrer certains des acteurs les plus actifs du monde de l'Amiga. Les associations étaient venues en nombre : Belier Production, Buggs, Overscan, Amigatel, Orion Diffusion, FDS..., ainsi que les développeurs indépendants : Michel Donat faisait la promotion de la domotique, Jean-Michel Forgeas construisait des interfaces utilisateur avec UIK, Pierre Philippe Launay réparait les disquettes avec ArtioDactyl Block Editor (A.B.E.)...

Et la CD32 ?

Comme toujours dans les salons Amiga, l'image et le son étaient à l'honneur. Surtout le son d'ailleurs, chacun étant désireux de faire en sorte que sa démonstration s'entende mieux que celle du voisin... Au milieu de la cacophonie ambiante, on pouvait toutefois admirer deux (oui, seulement deux) consoles Amiga CD32, toutes deux exposées par... la presse ! Amiga Revue et Amiga Dream étaient en effet les deux seuls stands sur lesquels on pouvait jouer à Oscar, Diggers, ou encore Pinball Fantasies, ou bien écouter des CD audio. Dommage, car Atacom aurait pu être pour Commodore l'occasion rêvée de présenter enfin sa console au grand public.



Stéphane Schreiber
Photos : Jean-Yves Primas ■

Le bon choix

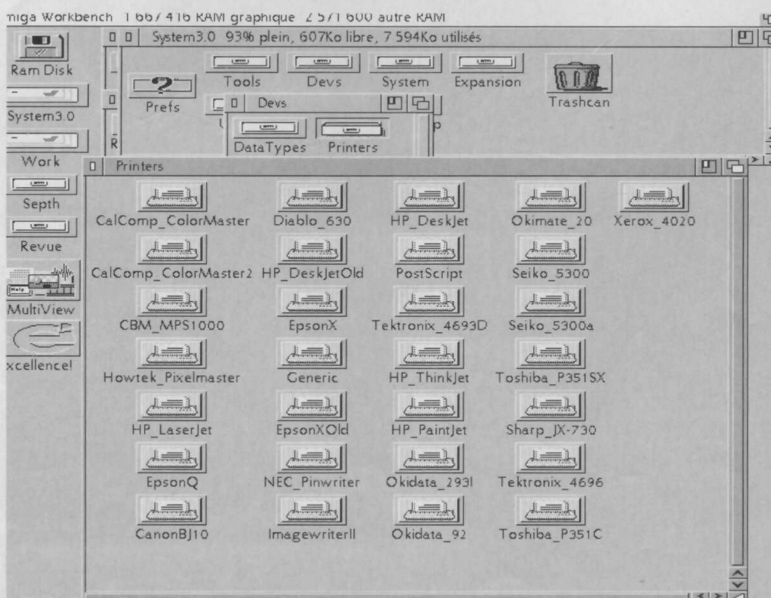
FAIRE BONNE IMPRESSION

Ah ! Imprimer avec son Amiga... Du traitement de texte à la mise en page en passant par la programmation et l'infographie, on a toujours besoin, à un moment ou à un autre, d'obtenir une sortie papier de ce que l'on à l'écran.

Or, cette opération toute naturelle se révèle bien souvent beaucoup plus compliquée qu'elle ne devrait l'être : entre l'imprimante machin qui ne semble pas être compatible avec le logiciel truc, le pilote qui ne sait pas que l'imprimante dispose d'une cartouche couleur, ou encore les effets d'escaliers plus qu'indigestes dans les caractères, la vie de l'artiste en herbe que nous sommes tous n'est pas toujours rose.
Pourtant, et à condition de bien penser sa configuration dès le début, la majorité des problèmes évoqués ci-dessus s'efface tout naturellement. Suivez le guide.

Principes

Avant toute chose, il semble indispensable de rappeler les principes fondammentaux qui régissent le choix d'une imprimante, ce qui sera également pour nous l'occasion de lever certains doutes et idées pré-conçues, qui planent encore dans la tête de bien des utilisateurs.
Premièrement, il n'existe pas d'imprimante spécialement dédiée à l'Amiga. Notre machine est en effet équipée des deux interfaces les plus répandues en la matière, à savoir l'interface Centronics, plus connue sous le nom de « port parallèle » et l'interface RS232, plus connue sous le nom de « port série ». Le pourquoi de ces dénominations techniques est ici sans importance, il suffit de savoir que le logiciel système de l'Amiga est capable de gérer une imprimante branchée sur n'importe laquelle de ces deux interfaces. Or, les trois-quarts des imprimantes disponibles sur le marché, y compris et surtout celles annoncées comme « compatibles PC », disposent d'une liaison parallèle (le connecteur série étant le plus souvent réservé à la connection d'un Modem, sauf par exemple sur le Macintosh, qui le réserve à l'imprimante).
De quoi il découle un autre constat tout aussi important : il n'est nul besoin d'un câble de liaison Amiga/imprimante spécial, n'importe quel câble « compatible PC » fait parfaitement l'affaire (en fait, cette dénomination de « compatible PC » n'est dans la plupart des cas qu'un simple argument commercial, une trouvaille de publicitaires qui ne jurent que par l'immense marché du clone IBM et se soucient peu de l'Amiga, à supposer bien sûr qu'ils en connaissent l'existence).



Commodore fournit une trentaine de pilotes pour environ une centaine d'imprimantes... Mais ils ne sont pas toujours au goût du jour.

Pilotes

Le premier problème survient en fait dans le choix d'un modèle d'imprimante disposant d'un pilote adéquat pour l'Amiga. Bien sûr, Commodore fournit en standard avec son Workbench, une liste assez conséquente de pilotes d'imprimantes, mais il faut bien reconnaître qu'ils commencent quelque peu à dater : ce sont pour ainsi dire toujours les mêmes depuis la version 1.3 du système ! Or, le marché de l'imprimante est en perpétuel mouvement, de nouveaux modèles sont proposés tous les quinze jours par des constructeurs soucieux de ne pas se laisser dépasser par la concurrence. Conséquence directe : ces constructeurs sont obligés de fournir eux-mêmes le pilote nécessaire à leur machine s'ils veulent qu'elle soit immédiatement utilisable. Et l'on se retrouve dans le même cas de figure que les publicitaires du paragraphe précédent : « de toute façon, mon imprimante, je la vendrai pour des stations à base de PC, j'vois pas pourquoi j'irais m'emm... à écrire un driver pour Imaga... Amigui... Quelle machine, vous dîtes ? ».
Fort heureusement, le domaine public (saviez-vous que le terme « dompub » est déposé par le magazine du même nom ?) regorge de pilotes pour des imprimantes aussi diverses que variées, créés par des programmeurs de bonne volonté, qui se sont eux-mêmes un jour retrouvés dans l'impossibilité d'utiliser leur matériel au mieux de ses capacités. Conclusion : n'hésitez pas à vous renseigner, à téléphoner aux différentes associations de diffusion de domaine public, pour trouver un pilote convenant à votre imprimante toute neuve ou à celle de vos rêves, il doit sûrement exister quelque part...
Et si ça n'était pas le cas, il vous reste toujours la possibilité de parier sur la compatibilité de votre imprimante avec l'un des trois « standards » en la matière, j'ai nommé Epson, Hewlett-Packard et PostScript.

Les trois gros

Epson, compagnie japonaise bien connue pour tous ses périphériques, est certainement l'un des pionners en

suite page 34

suite de la page 32

Le bon choix

matière d'imprimantes matricielles à aiguilles. A tel point d'ailleurs que lorsque le constructeur a défini un jeu de commandes commun à tous les modèles de sa gamme, la concurrence dans sa grande majorité l'a immédiatement adopté. Appelez-ça la sagesse orientale ou la peur du monopole, comme vous voulez, mais toujours est-il que maintenant, lorsque l'ordinateur ordonne à son imprimante à aiguilles de passer en caractères gras, celle-ci s'exécute sans broncher, qu'elle s'appelle Epson, Star, Citizen ou Duchmol. Vérifiez toujours dans la documentation de votre matériel : il y a de fortes chances pour qu'il soit directement ou indirectement, via quelques micro-interrupteurs, compatible Epson. L'américain Hewlett-Packard a réussi avec les imprimantes Laser le même tour de force qu'Epson avec les imprimantes à aiguilles. En devenant leader d'un marché alors en pleine expansion, HP (vous permettez que je l'appelle HP ?) a imposé son propre jeu de commandes. Pourquoi n'a-t-il pas utilisé le même qu'Epson, me direz-vous ? Tout simplement parce que le standard Epson ne suffisait pas à commander toutes les caractéristiques des imprimantes Laser. Cela dit, l'américain n'a pas non plus totalement ré-inventé la roue, et s'est (presque) contenté d'étendre le standard existant. Si vous disposez d'une imprimante Laser, il y a 90% de chances qu'elle soit au moins compatible HP-LasterJet III (HP-LaserJet étant le nom de la première machine signée HP, III comptabilisant son évolution. Pour information, on en est actuellement à la LaserJet IV).

Dernier gros standard, le PostScript. Il s'agit là d'un véritable langage de programmation (si, si !) mis au point par la société américaine Adobe, reine de la manipulation graphique sur Macintosh (ahhh, Photoshop, Illustrator...) et maintenant sur PC. Sous-titré « le langage de description de pages », PostScript est essentiellement dédié professionnels de l'image disposant d'imprimantes Laser (et/ou de grosses machines de type Lynotype que l'on trouve chez tous les bons flasheurs de France et de Navarre) : il est de toute façon inutilisable avec une imprimante à margueritte, à aiguilles, ou thermique. Si vous possédez une imprimante compatible PostScript, n'hésitez

Préférences : Imprimante (Printer)
Type d'imprimante
CalComp_ColorMaster
CalComp_ColorMaster2
CanonBJ10
CBM_MPS1000
Diablo_630
EpsonQ
EpsonX
EpsonXOld
Generic
Houtek_Pixelmaster
HP_DeskJet
HP_DeskJetOld
HP_LaserJet
HP_PaintJet
Port: Parallèle
Pas: Fin (15-17 cpp)
Espacement: 8 lignes par pouce
Qualité: Courrier
Type de papier: En continu
Format du papier: DIN A4
Longueur de la page (lignes): 84
Marge gauche (caractères): 2
Marge droite (caractères): 132
Sauver | Utiliser | Annuler

Préférences : Imprimante Graphique (PrinterGfx)
Estompage: Ordonné
Echelle: Entier
Image: Positive
Aspect: Horizontal
Teintes: Tons de gris 1
Seuil: 7
Densité: 7
Lissage
Image centrée
Correction des couleurs
Rouge:
Vert:
Bleu:
Couleurs: 4096
Côté gauche (mm) : 0
Limites
Type: Ignoré
Largeur : 0
Hauteur : 0
Sauver | Utiliser | Annuler

Préférences: Imprimante Postscript (PrinterPS)
Mode du pilote: Postscript
Copies: 1
Format papier: DIN A4
Largeur papier: 20.99
Hauteur papier: 29.70
DPI horizontal: 300
DPI vertical: 300
Echelle graphique
Aspect: Normal
Type d'echelle: Aspect; Les deux
Echelle Math. : Entier
Centrage: Les 2 directions
Image:
Positionnement choisi:
Sauver | Utiliser | Annuler

Les trois éditeurs de Préférences d'imprimante du Workbench : Printer, PrinterGFX et PrinterPS.

Quel pilote, pour quelle imprimante ?

Ce n'est pas Franck Williams qui me contredira : de nos jours, il est très difficile de trouver un bon pilote, suffisamment évolué pour tirer pleinement parti des capacités d'une machine. Commodore propose en standard avec le Workbench, une trentaine de pilotes permettant de gérer une bonne centaine d'imprimantes différentes (un même pilote pouvant en effet être utilisé pour plusieurs modèles, compatibles entre eux). Ces pilotes sont rangés dans le tiroir « Storage/Printers » de la disquette « Extras », et doivent être déplacés vers le tiroir « Devs/Printers » de la disquette « Workbench » pour être utilisables dans les Préférences.

Un pilote spécial, baptisé « Generic », permet de gérer la majorité des imprimantes du marché, qu'elle soit à aiguilles, à jet d'encre ou Laser matricielle (c'est-à-dire non-PostScript). Il n'est capable de gérer que du texte, et encore, sans les particularités linguistiques propres à chaque pays (accents français, O danois, ñ espagnol, etc.). Son intérêt est donc très limité, mais il pourra toujours être utilisé pour, par exemple, vérifier la pérénité de la liaison entre l'ordinateur et l'imprimante.

Un pilote est présent pour chacun des trois standards Epson, HP et PostScript. Suivant votre imprimante, vous aurez donc le choix entre les pilotes « EpsonX », « EpsonQ », « HPLaserJet », ou « PostScript ». Le premier s'adresse aux imprimantes 9 aiguilles compatibles avec la gamme LX d'Epson, le second gère les 24 aiguilles compatibles avec la gamme LQ d'Epson, et le troisième doit être utilisé avec les imprimantes Laser matricielles compatibles HP-LaserJet III. Le pilote PostScript est nouveau depuis le système 2.1. Il permet de gérer les imprimantes supportant le langage de description de page mis au point par Adobe.

pas à la passer en ce mode : de nos « trois gros », c'est celui qui donne les meilleurs résultats.

Et ça marche ?

L'Amiga est donc fort heureusement capable de piloter toute imprimante compatible avec l'un de ces trois standards, et force est de constater qu'il ne s'en sort pas trop mal... à condition d'avoir les sous pour, car si les deux derniers modes (HP et PostScript) donnent d'excellents résultats dans presque tous les cas, il n'en va pas de même avec les imprimantes à aiguilles, qui, elles, commencent à donner du fil à retordre dès lors que l'on y regarde d'un peu plus près.
Car au sein de la même famille, on trouve différentes caractéristiques : 8, 9 ou 24 aiguilles (parfois même encore plus), et surtout, couleur. Argh, le mot est lâché. Qui n'a jamais pesté contre sa BJ-10 Couleur (aurais-je oublié de le préciser ? Les imprimantes dites « à jet d'encre » se classent dans la même catégories que celles à aiguilles), incapable de sortir autre chose que du noir ? Or là, c'est le flou total. Aucun standard n'est encore réellement défini. C'est donc « au petit bonheur la chance » qu'il faudra rechercher un pilote acceptant enfin de gérer correctement les cartouches d'encre de couleur de votre imprimante.

La gruge du switch

Lorsque l'on n'arrive pas à trouver un pilote spécialement dédié à son imprimante, il vaut alors vérifier que celle-ci ne possède pas un mode compatible avec l'un des trois standards du marché. Les documentations des machines, souvent bien faites, consacrent preque toujours plusieurs pages au règlage des micro-interrupteurs, à utiliser pour en changer la configuration : mode natif ou compatible, mais aussi police par défaut, nationalité des caractères, marges, interlignage... La plupart des ces caractéristiques sont d'ailleurs également réglables via les Préférences « Printer » du Workbench.

Le quatrième gros

On peut toutefois remarquer que Citizen, nouveau leader sur le marché des imprimantes à aiguilles depuis qu'Epson ne se consacre presque plus qu'exclusivement aux imprimantes Laser (lesquelles sont d'ailleurs compatibles HP-LaserJet, excusez-moi, mais ça me fait marrer...), fait de gros efforts pour essayer de mettre un peu d'ordre dans tout ça. Mais le problème est que Canon, leader quant à lui des imprimantes à jet d'encre, n'entend pas réellement se laisser standardiser sans réagir, et tente plutôt d'imposer sa propre vision des choses. Bref, il vaut mieux, encore une fois, aller loucher du côté du domaine public pour essayer de dégoter un pilote adapté à son matériel. A noter que Citizen a récemment fait un effort particulier en distribuant avec sa gamme Swift, un pilote dédié à l'Amiga, ainsi qu'un utilitaire d'impression, PrintStudio, spécialement adapté (et d'ailleurs en provenance du domaine public, ce qui prouve bien une fois de plus, que c'est toujours par là qu'il faut commencer à chercher).

Donc, que choisir ?

Le problème se pose dans les deux sens : soit l'on dispose déjà d'un matériel que l'on désire enfin pouvoir utiliser au mieux de ses capacités, et dans ce cas, il ne reste plus qu'à rechercher le pilote le plus approprié (oserais-je le répéter : le domaine public est la meilleure source qui soit), soit l'on désire acquérir une nouvelle imprimante, et mieux vaut d'abord vérifier qu'un pilote spécialement adapté existe.
Enfin, le choix de l'imprimante est également fonction des besoins que l'on a : quelqu'un utilisant régulièrement un logiciel de dessin tel DeluxePaint choisira certainement une 24 aiguilles couleur, tandis qu'une personne plus axée vers le traitement de texte et la PAO aura intérêt à s'orienter, si ses moyens le lui permettent, vers une imprimante Laser, de préférence compatible PostScript.

Stéphane Schreiber ■

Le bon diagnostic

Confronté à des problèmes d'impression, l'utilisateur se demande toujours si son imprimante est compatible, s'il a choisi le bon pilote, et, en dernier ressort, s'il n'est pas victime d'une panne de l'ordinateur, de l'imprimante, ou du câble les reliant. Voici quelques symptômes caractéristiques, et leur remède immédiat.
Si le texte s'imprime correctement mais que les graphismes ne passe absolument pas, c'est le pilote qui est à mettre en cause. Un seul remède : en changer.
Si par malheur aucun résultat ne peut être obtenu (le Workbench affiche sans arrêt le message « Problème d'imprimante : vérifiez le papier et les connections »), le problème est certainement plus grave : il peut s'agir soit de l'Amiga, soit de l'imprimante, soit du câble (dans le pire des cas, il s'agira des trois à la fois !). Pour le savoir, il faut donc essayer d'utiliser l'imprimante avec un autre ordinateur : si tout fonctionne correctement, elle n'est logiquement pas à mettre en cause. Il faut aussi essayer le même Amiga avec une autre imprimante : là encore, si tout fonctionne, ce n'est pas lui le fautif. Enfin, dernier point, essayez les deux machines avec un câble différent. Si vous avez de la chance, ce sera lui le responsable de vos malheurs, et son remplacement pourra être à la fois rapide et peu onéreux.

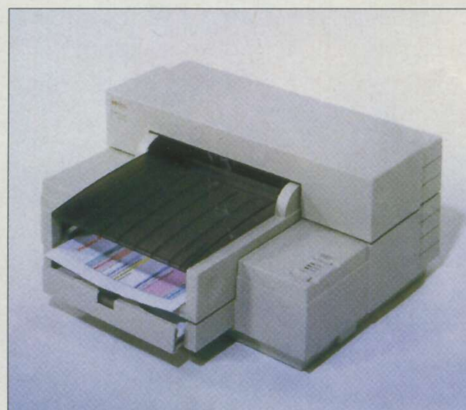
Améliorer la sortie

Les pilotes du Workbench suffisent à la plupart des besoins en impression de l'utilisateur « moyen » (c'est-à-dire n'utilisant pas sa machine à des fins professionnelles). Le problème, c'est qu'à trop vouloir simplifier l'utilisation de l'imprimante par les applications, ces pilotes ne peuvent pas tirer pleinement parti des possibilités particulières à chaque modèle. C'est pourquoi un certain nombre de développeurs indépendants proposent leurs propres pilotes pour des modèles particuliers.
Par exemple, l'américain Creative Focus propose à la vente un pilote baptisé Super DJC2, destiné à la gamme d'imprimantes à jet d'encre DeskJet de Hewlett-Packard, jusqu'à la dernière née, la 550C. Etant naturellement plus évolué que les pilotes Commodores, celui-ci dispose de son propre programme de Préférences.
Le Studio Printer de Worlf Faust est un ensemble de pilotes améliorés pour les imprimantes les plus répandues du moment : HP-DeskJet, HP-LaserJet (y compris l'évolution IV), et toutes les compatibles Epson : Seïkosha, Oki, Panasonic, Star, Citizen, Brother... Là encore, un éditeur de Préférences particulier est fourni.
Ce Studio Printer est d'ailleurs tout droit issu du Canon Studio, également de Wolf Faut, mais lui placé dans le domaine public. Allez jeter un oeil du côté de la disquette Fred Fish numéro 738.
Enfin, vous serez certainement contents d'apprendre qu'il existe même un pilote pour cette imprimante haut de gamme qu'est la Kodak SV6510 à sublimation thermique. Commercialisé par ASDG comme extension à ADPro (donc incompatible avec le Workbench), ce pilote permet d'obtenir des sorties de qualité photo-réaliste.

LE CHOIX D'AMIGA REVUE







CITIZEN SWIFT 240C

Citizen a décidé d'attaquer le marché Amiga de plein front, en proposant à ses clients un pilote spécial pour la machine de Commodore, alors que la concurrence continue de ne lorgner que du côté du marché PC, plus important en volume, et donc en espérance de vente... C'est déjà un excellent de point de départ pour cette marque, qui gagne ainsi ses lauriers de premier de la classe (la classe Amiga Revue, cela va de soi, Fabrice n'a rien a voir là-dedans).
D'autant plus que la gamme Swift de Citizen s'approche de la perfection... euh... parfaite. Le modèle choisi, la 240C, représente en fait le haut de cette gamme, tout en restant à un prix relativement honnête en regard de ses performances (environ 4000 F TTC).
La lettre C dans la dénomination « 240C » désigne tout simplement la couleur, intégrée en standard dans ce modèle (elle est en option sur la plupart des autres modèles de cette gamme). Les différents réglages de configuration se font par l'intermédiaire d'un panneau de commande doté d'un écran à cristaux liquides, simplifiant ainsi grandement l'opération (exit, donc, les micro-interrupteurs).
La Swift 240C accepte le papier en continu de type listing ou étiquettes (le papier est alors tiré plutôt que poussé, évitant ainsi les problèmes de bourrage), ainsi que le feuille à feuille, qui permet alors de sortir lettres à entête, enveloppes et même films transparents.
Les plus petits budgets pourront sans crainte préférer la Swift 200C, moins rapide, mais tout aussi convaincante.

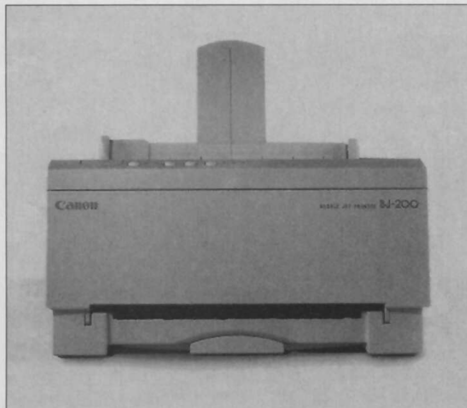
HP DESKJET 550C

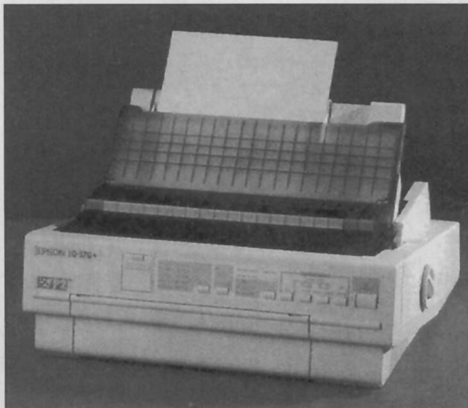
Hewlett-Packard ne se contente pas de faire de l'imprimante Laser : quand le constructeur américain s'attaque au jet d'encre, ça fait également très mal.
Extérieurement, la DeskJet 550C est en tout point (encore une très subtile, je sais) identique à la 500C, une autre jet d'encre du même constructeur, mais incapable d'aller plus loin que 180 points par pouce de résolution.
C'est en fait à l'intérieur que les plus importantes modifications ont eu lieu : d'abord, une cartouche de trois couleurs à été ajoutée à celle de noir (les trois couleurs primaires, bien entendu) et la résolution a été portée à 300 ppp.
Permettez-moi ici une toute petite parenthèse, juste pour remarquer que la 500C ne disposait que des trois couleurs primaires, et essayait tant bien que mal de (re)produire le noir, en juxtaposant les trois autres de son mieux. La 550C, elle, possède deux cartouches : une pour la couleur, et une spécialement réservée au noir. Fin de la parenthèse.
Le reste des caractéristiques de la 550C est assez classique dans son ensemble, et il faut se tourner du côté de la DeskJet 1200 (tiens, tiens, un numéro qui ne nous est pas inconnu...) pour obtenir une vitesse d'impression accrue.
Un dernier point à relever : le pilote « HP_DeskJet » fourni par Commodore avec le Workbench, ne suffit pas pour utiliser cette imprimante au mieux de ses possibilités.
Il faut en fait passer par celui de Creative Focus, le « Super DJC2 », pour rentabiliser au mieux cet achat.

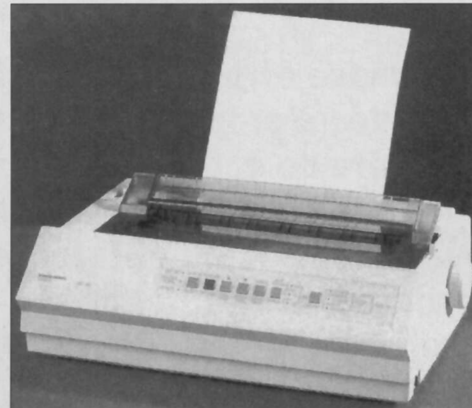
HP LASERJET 4

La famille Hewlett-Packard s'agrandit de jour en jour... Les LaserJet II et III sont mortes, vive la LaserJet 4 (avez-vous remarqué que l'on en a profité pour passer de la notation romaine à la notation arabe ? Sans doute en prévision de la LaserJet 3158...).
Qu'a-t-elle donc de si particulier, cette imprimante ? Honnêtement, rien du tout, sinon qu'elle s'appelle Hewlett-Packard, ce qui est déjà tout de même un gage de qualité en soi : n'oubliez pas avant de m'accuser de parti pris, que le constructeur américain a su imposer son propre standard pour les imprimantes matricielles Laser. Ce n'est donc pas le premier venu.
Le bas de cette gamme s'appelle tout simplement LaserJet 4. 300 ppp de résolution et une vitesse d'impression de 4 pages par minute (ppm en abrégé) en sont ses principales caractéristiques, en plus évidemment d'être le moins cher de la gamme.
En ajoutant un M, on obtient la LaserJet 4M, qui dispose des mêmes possibilités, mais est notablement plus rapide : jusqu'à 8 ppm.
Si le M ne plaît pas, on peut opter pour le L (et donc, la LaserJet 4L), qui revient aux 4 ppm classiques, mais apporte en plus la compatibilité PostScript (avec 80 polices résidentes dans les 4 Mo de mémoire vive, extensibles à 32) et surtout, une résolution de 600 ppp (ça devient carrément intéressant).
Evidemment, on peut regrouper le L et le M en optant directement pour la LaserJet 4ML, et ainsi profiter des possibilités combinées des deux modèles.

Pour vous aider à mieux choisir votre future imprimante, Amiga Revue a testé plusieurs d'entre elles, aussi bien matricielles à aiguilles, à jet d'encre ou Laser, que PostScript. Résultat des courses.







CANON BJ-200

La gamme BJ de Canon a fait couler d'encre (elle est subtile, je le reconnais...) depuis la BJ-10. L'une des dernières nées, la BJ-200, se situe dans le milieu de la gamme.
Son apparence est très soignée, elle travaille dans un silence quasi-absolu (comme la plupart des imprimantes à jet d'encre, d'ailleurs).
Bien que dotée d'une tête à 64 buses (l'équivalent des aiguilles traditionnelles, mais en beaucoup plus petit), les résultats ne sont pas toujours à la hauteur des espérances : quelques stries peuvent apparaître de ci de là dans le dessin des caractères, ou pire, dans les graphiques. Personnellement, j'aurais tendance à mettre en cause la qualité du papier plutôt que l'imprimante elle-même, à moins que le rouleau de traction ne commence à donner des signes de faiblesses et ne se soit déréglé.
La BJ-200 est assez rapide à l'utilisation, et pour une imprimante de cette catégorie, elle dispose de caractéristiques enviables : résolution de 300x360 ppp (points par pouce), mémoire tampon de 50 Ko et 10 polices de caractères internes. Bien que compatible IBM Proprinter et Epson LQ, la BJ-200 dispose de surcroît d'un langage propre à Canon, qui impose cependant l'utilisation d'un pilote spécifiquement dédié.
Quant à son prix, il la classe d'emblée dans la gamme des imprimantes directement accessibles à tout un chacun.
Inutile désormais de s'appeler Crésus pour enfin pouvoir bénéficier de tous les avantages du jet d'encre.

EPSON LQ-570 PLUS

Notre second de la classe est celui qui fut pendant très longtemps le maître incontesté du marché des imprimantes à aiguilles. Commodore ne s'y est d'ailleurs pas trompé, et la plupart des pilotes fournis avec le Workbench sont directement destinés aux imprimantes Epson et compatibles.
Le modèle LQ-570 Plus reste une référence en la matière : vitesse d'impression élevée, alimentation en papier continu par l'arrière, l'avant ou le dessous de la machine (ça fait « pro », l'alimentation par le dessous), et deux bacs (en option, certes, mais quand on aime, on ne compte pas...) pour le feuille à feuille : l'un de 50 feuilles, l'autre de 150.
Certaines options valent la peine d'être citées, même si, en l'absence d'un pilote adéquat, elle resteront inexploitables avec l'Amiga. Ainsi, la LQ-570 Plus dispose-t-elle d'un « langage d'impression » baptisé ESCP2 (pour Epson Standard Code for Printers, release 2) destiné à gérer les polices vectorielles (un pendant au langage PostScript, en quelque sorte). Deux d'entre elles sont d'ailleurs présentes en ROM dans l'imprimante : la Roman T et le Sans serif H (équivalentes aux très répandues mais aussi très copyrightées par Adobe, Times et Helvetica), dans des tailles allant de 8 à 32 points, par pas de 2.
La LQ-570 Plus dispose également d'un mécanisme de compression des graphismes, qui accélère d'autant les les transferts : le pilote compresse les données, l'imprimante les décompresse. Dis, m'sieur Epson, tu nous fais un pilote pour ta machine ?

MANNESMAN TALLY MT83

Pour redescendre dans une fourchette de prix un peu plus raisonnable, notre choix s'est porté sur les produits du constructeur Mannesman Tally, dont la réputation de qualité à moindre prix n'a échappé à personne.
La MT83 s'inscrit parfaitement dans ce schéma, et nous a d'ailleurs réellement surpris par son excellent rapport qualité/prix : à moins de 2 500 F TTC, Mannesman Tally propose en effet une imprimante presque aussi rapide que la Citizen et l'Epson, intégrant la gestion de la couleur, la double alimentation continue et feuille à feuille en standard, ainsi que le mode mixte « poussant-tirant », tout spécialement adapté à l'impression de longues séries d'étiquettes (ce mode permet d'éviter le bourrage intempestif du papier, toujours délicat à gérer avec des étiquettes auto-collantes).
En outre, et cela simplifiera la recherche d'un pilote adapté, la MT83 est directement compatible avec plusieurs autres modèles de constructeurs différents : LQ-860 d'Epson, P-3200 de Nec et ProPrinter X24E d'IBM, le choix du mode se faisant via un panneau de commande quelque peu archaïque (m'enfin, on a évité les micro-interrupteurs, c'est déjà ça), qui imprime (!) les menus et leurs commentaires selon les boutons actionnés... Remarquant sans doute que ce système pourrait s'avérer fastidieux à la longue, Mannesman Tally a prévu la mémorisation de trois configurations différentes, en plus de celle d'usine, que l'on peut rappeler directement, ce qui évite d'avoir à reprogrammer la machine à chaque fois.

REVUE DE PRESSE

AMIGA AROUND THE WORLD

La presse étrangère ne tarit pas d'éloges à propos de la petite dernière de chez Commodore, l'Amiga CD³². Mais aussi bien en Angleterre qu'aux States, on attend maintenant impatiemment les premiers titres.

Amiga User International (UK)

Voila sans doute l'un des tout premiers magazine anglais dédiés à l'Amiga... Et pourtant, c'est l'un de ceux dont on parle le moins dans Amiga Revue. Voici pour nous l'occasion de réparer enfin cette injustice.
Amiga User International (AUI pour les intimes), est un magazine essentiellement ludique, avec 80% de sa pagination rédactionnelle réservés aux tests



de nouveaux jeux, aux trucs et astuces, au annonces, etc. Mais d'autres articles de fond viennent heureusement (ou malheureusement, cela dépend de quel côté l'on se place...) égayer (ou ternir, cela dépend...) l'ensemble : ainsi, le numéro d'octobre propose un dossier assez sympathique, ainsi baptisé : « 10 choses qu'il faut absolument savoir à propos de son Amiga ». On y apprend ou l'on y rédécouvre certaines vérités toutes bonnes à dire : par exemple, les plus jeunes d'entre vous savaient-ils que le père du premier Amiga, l'Amiga 1000, est un génie américain répondant au nom de Jay Miner, à qui Atari, « l'ennemi » de toujours de Commodore, doit le 400 et le 800 XL ?
On apprend également à la lecture d'AUI, que notre Hugo national fait des émules au royaume de Sa Majesté la Reine Elizabeth. Un personnage nommé Herman débarque en effet sur les écrans britanniques, dans un jeu baptisé « System 93 ». Entièrement géré par un Amiga 4000/40, ce jeu permet au téléspectateur âgé de 9 à 13 ans d'exercer plus leur mental que leurs muscles : puzzles, jeux de logique et de réflexion sont au menu.

CU Amiga (UK)

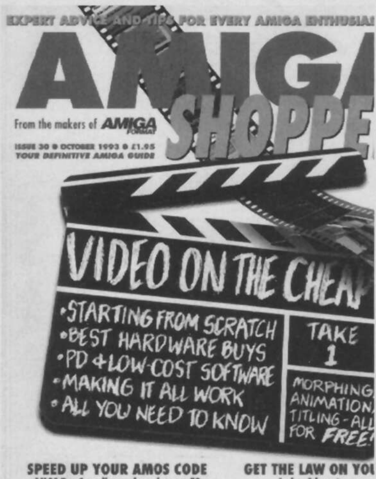
Venant admirablement compléter notre rubrique « Le bon choix » de ce mois, CU Amiga propose sur l'un de ses deux « coverdisks » mensuels, FlexiDump,



un programme destiné à grandement améliorer les résultats que l'on peut obtenir d'une imprimante matricielle. Mieux, ce programme permet d'obtenir des sorties couleurs avec une imprimante noir-et-blanc. Comment est-ce possible ? Tout simplement en adaptant le principe de la quadrichromie utilisé en imprimerie : la sortie se fait en quatre passes distinctes, le logiciel gérant automatiquement la séparation des couleurs. L'utilisateur final n'a plus qu'à changer de ruban au moment opportun. Certes, c'est de la bidouille, mais ça marche.
On se demande à la lecture de CU Amiga si nos voisins et amis d'outre Manche prennent le temps de lire la presse française, ou du moins de regarder les nouveaux produits 100% cocorico... Car lorsque l'on titre « Overdrive : le premier disque dur PCMCIA pour Amiga au monde », c'est qu'à l'évidence, on ne connaît ni l'AmiQuest ni le DemonQuest d'Archos. Messieurs les anglais...
Mais où est donc passé Donald Pleasance ? Alors que le mois dernier, CU Amiga clamait haut et fort qu'il ne savait plus où donner de la tête, qu'il croûlait sous le courrier... Plus aucune trace dans ce numéro. Espérons que David Pleasance, le boss de Commodore UK, n'aie simplement pas eu le temps de rendre sa colonne à l'heure, tout occupé qu'il doit être par le récent lancement de l'Amiga CD³²...

Amiga Shopper (UK)

Le petit frère d'Amiga Format (tiens au fait, vous avez remarqué ? On n'en parle pas ici) continue sur sa lancée de journal « sérieux », c'est-à-dire mettant de côté l'aspect ludique de la machine, pour se consacrer aux applications professionnelles et semi-professionnelles de notre machine préférée.
C'est ainsi qu'un dossier complet est dédié à la vidéo, mais attention : pas n'importe quelle vidéo, pas celle qui coûte les yeux de la tête et la peau des fesses réunis. Non, le dossier « Video on the cheap » ne traite que de la vidéo grand-public, c'est-à-dire celle accessible à monsieur tout-le-monde (I mean : mister everybody, in english in the text). Bref, matériels et logiciels indispensables sont énumérés et appréciés, des conseils sont donnés, et la bobinette cherrée.
On trouvera également dans ce numéro, un test du compilateur Amos Pro 2.0. Aïe, ça y est, je vous vois venir : l'Amos Pro Compiler n'est certes plus une nouveauté toute fraîche, mais l'auteur de ce test, Gus Chandler, ayant pris tout son temps et même plus pour le réaliser, celui-ci est non seulement très complet, mais également très pré-



cis. C'est à peine si l'auteur de donne pas quelques astuces de programmation à prévoir dès l'écriture du code source, qui améliorent encore les performances du code compilé.
On en finira avec Amiga Shopper, par un article très intéressant (un de plus) sur l'Amiga et la loi : à qui se plaindre lorsque l'on se fait arnaquer par un vendeur par correspondance, de quelle protection juridique bénéficie l'utilisateur d'un micro-ordinateur, etc., etc. Evidemment, cet article n'est valable que pour l'Angleterre, mais cela n'enlève rien à son intérêt.

Amiga Computing (UK)

Ah, je vous le disais bien qu'on parlerait encore de l'Amiga CD[32]... Amiga Computing, après avoir déjà consacré une ou deux dizaines de pages à la console de Commodore dans son dernier numéro, y revient ce mois-ci avec un dossier brûlant : « quel avenir pour la console ? ». En d'autres termes, estelle suffisamment bien munie pour résister à la concurrence des deux géants nippons, Nintendo et Sega ? Bon, je ne vous ferai pas languir plus longtemps : la réponse apportée par notre confrère anglais est bien évidemment positive, voire même carrément enthousiaste. Le contraire nous aurait étonnés.

Changeons de registre, avec cette fois-ci un dossier sur les modems : à quoi ça sert, comment ça marche, pourquoi il existe différents protocoles de transfert (vous savez, les fameuses normes V23, V23 Bis...), faut-il opter pour un modem-fax, quels BBS fréquenter... Bref, encore un dossier à la fois passionnant et en anglais.
Dans le même ordre d'idées, notons la présence d'un dossier disques durs : reprenez le paragraphe précédent, et remplacez le mot « modem » par « disque dur » partout où il apparaît. Mais (car il y a un mais) attention : ce dossier est exclusivement consacré aux disques durs pour Amiga 500 et 500+. Si vous possédez un 1200, il vous faudra certainement patienter jusqu'au prochain numéro d'Amiga Computing.

Amiga Action (UK)

Du jeu, rien que jeu, toujours du jeu. Un peu de CD[32], au passage. A croire que les têtes blondes anglaises ne sont bonnes qu'à tripoter leur joystick, en oubliant qu'un Amiga, ça peut aussi servir à plein de choses passionnantes. C'est d'ailleurs un phénomène que je n'ai jamais bien réellement compris : pourquoi, Grands Dieux pourquoi, toujours vouloir absolument séparer le jeu des autres activités plus sérieuses de l'ordinateur ? Le jeu aurait-il la peste ? Ou bien la peste ne serait-elle pas un jeu ? Allez savoir...
Dans un autre domaine, Amiga Action d'octobre permet de gagner une carte Midi 16 bits pour A1500 et plus (donc, pas pour A500, A600 ni même A1200, ah là, là, ma pauv' dame, dans quelle époque c'est-y qu'on vit). Le One-Stop Music Shop, puisque tel est le nom du matériel mis en jeu, est offert par The Blue Ribbon SoundWorks, le célèbre éditeur du non-moins célèbre Bars & Pipes, ainsi que de SuperJAM!, dont vous devriez pouvoir trouver un test quelque part dans les pages de cette revue. Comment gagner ?
Tout simplement en répondant à trois questions très, très difficiles, dont les réponses sont d'ailleurs données dans la page d'annonce du concours. Bon sang, où ils trouvent leur fric, les rosbeefs ?
Bon, je gardais le meilleur pour la fin : Amiga Action parle aussi de la console Amiga CD[32]. Non ? Ben si : les premiers jeux, un test complet de Diggers et d'Oscar, les deux jeux fournis avec la console, et des prévisions de sortie pour la plupart des éditeurs à la mode actuellement (les Bitmap Brothers, US Gold, Bullfrog...).

Amiga Power (UK)

Du jeu, rien que jeu, toujours du jeu. Un peu de CD³², au passage. A croire que les têtes blondes anglaises ne sont bonnes qu'à tripoter leur joystick...



Amiga World (USA)

Le seul américain de notre tour d'horizon de la presse étrangère du mois, Amiga World, consacre sa couverture et l'essentiel de sa pagination à un dossier aussi brûlant qu'exotique : les mémoires de masse. Mais pas n'importe quelle masse, attention, seulement la grosse masse, celle qui se compte en centaine de kilo-octets, quand ce n'est pas en giga-octets. Où l'on parle donc des disques durs amovibles (cartouches SyQuest et autres Bernouilli Box), ainsi que des CD-ROM (tiens, j'ai déjà vu ça quelque part ?). Et quand vous aurez attrapé une indigestion d'octets, il sera toujours temps de vous rabattre sur un mini-dossier totalement consacré à ParNet, le « réseau » bi-poste du domaine public : câblage, installation, configuration, utilisation...



Comment ? Ca ne vous suffit toujours pas ? Dans ce cas, il ne nous reste plus qu'à aller faire un tour du côté de l'article trucs et astuces pour l'échange de données avec le PC et le Mac. Et si vous avez encore faim, je vous propose en dessert sept (oui, j'ai bien dit 7... Pourquoi pas 10, hein, pourquoi ?) solutions pour améliorer vos tirages vidéo. Toujours pas rassasié ? Il ne me reste que le pousse-café : le dessin 24 bits.

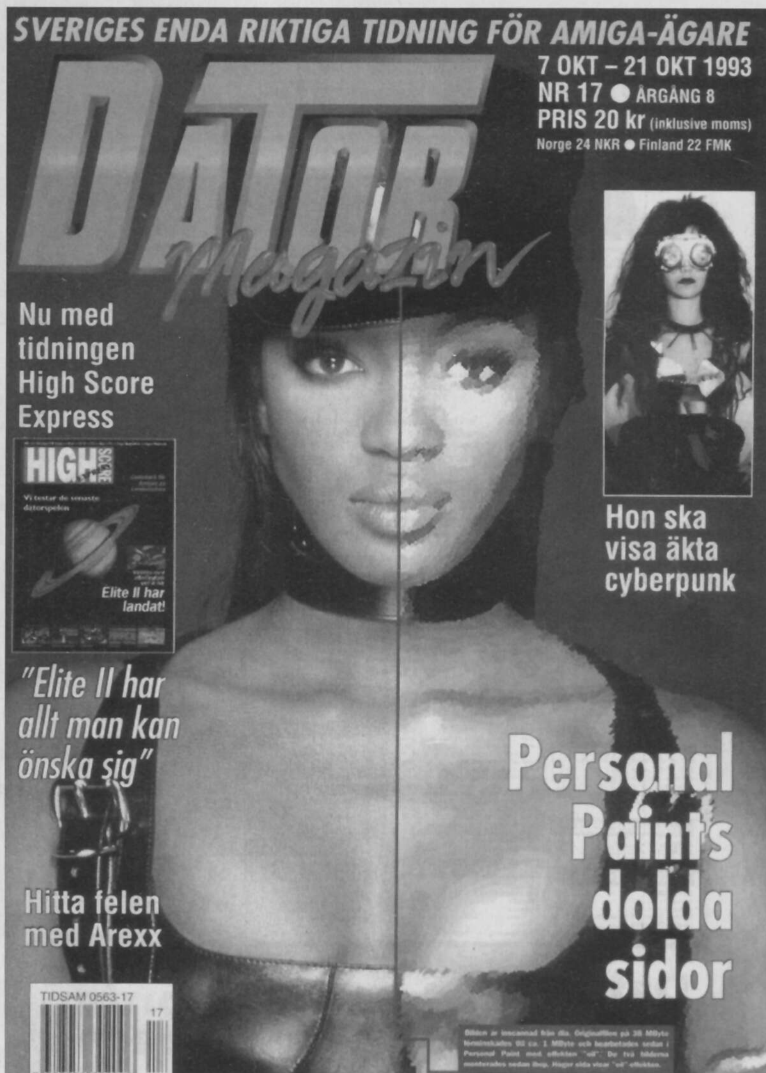
Bref, Amiga World, malgré ses cures d'amaigrissement trop fréquentes, reste et restera longtemps encore, un must de la presse Amiga. J'ai dit.

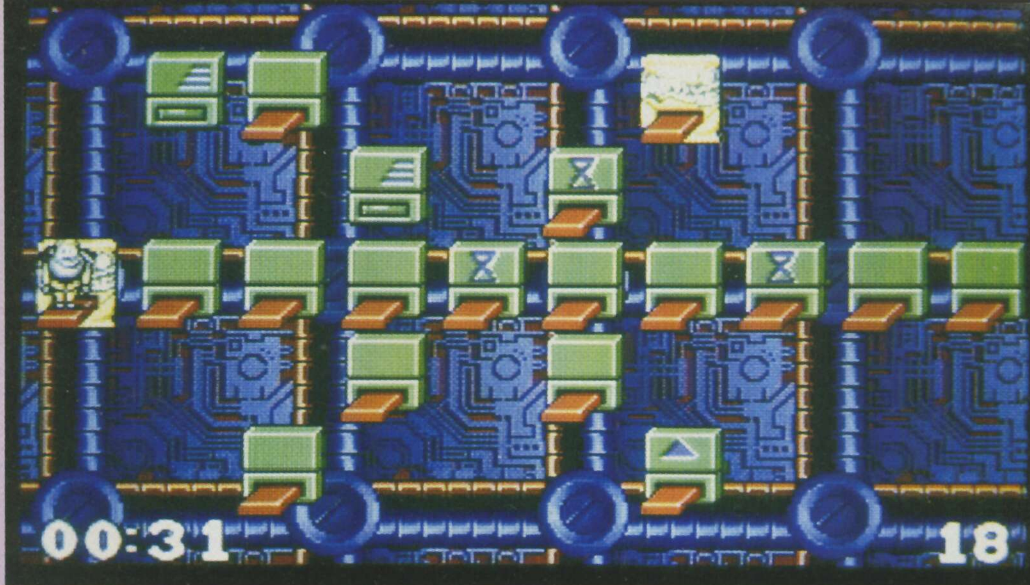
Dator Magazin (SU)

Nous vous parlions dans notre dernier numéro, de ce magazine suédois aux moyens limités, mais au contenu fort intéressant, en tout cas pour celui qui maîtrise la langue de Björn Borg. Rassurez-vous (enfin, c'est une manière de parler), personne à la rédaction n'a pris de cours accélérés de suédois, mais si nous nous décidons à vous parler à nouveau de Dator, ce n'est pas sans quelques bonnes raisons.

D'abord (Magazin, ouarf, elle est bien bonne), le journal a lui aussi fait peau neuve (ce doit être une véritable épidémie, en ce moment) : une nouvelle maquette, plus visuelle, plus « magazine » a vu le jour. Mais surtout, le Rédacteur en Chef, Christer Rindeblad, qui ne s'est pas rasé depuis au moins quatre jours, si l'on en croit sa photo, là, juste à côté de l'édito, a introduit un « magazine dans le magazine », à savoir une revue supplémentaire de 32 pages tout en couleurs, et uniquement dédiée au jeu. Baptisé « High Score Express » et encarté au milieu du Dator habituel, ce supplément se veut le magazine de tous les jeux en Suède. Et de commencer par reproduire un fax d'Ocean, leur demander de ne pas publier de test d'International Open Golf Championship pour A1200, car des bugs venaient d'y être découverts...

A part ça, Dator Magazin permet de constater que le domaine public se porte bien en Suède, puisqu'il constitue plus de la moitié de sa pagination. Et je n'ai pas compté les pubs.





Versions : A500, A500+, A600, A1200, A1500, A2000, A2000, A3000
Genre : Puzzle-Game
Editeur : Ocean
Distributeur : Ocean
Nombre de joueurs : 1
Nécessite : 1 Mo
Manuel en français, écrans en anglais

ONE STEP BEYOND

Colin Curly a deux passions : manger des Quavers et jouer à Push Over (puzzle-game également édité par Ocean). Mais un jour que l'orage se faisait de plus en plus violent, Colin ingurgita son dernier Quaver, tout en terminant le jeu. Cette combinaison eut pour effet d'envoyer Colin au fin fond de son ordinateur à l'instar du héros du film Tron pour ceux d'entre vous qui s'en souviennent encore. Pour s'en sortir, il lui faut résoudre 100 tableaux (comme dans Push Over). A la différence qu'il en est l'acteur principal !

UNE SUITE COMPLETEMENT DIFFÉRENTE

Le principe de jeu est également différent. Après une intro style dessin animé qui met tout de suite dans l'ambiance apparaît le premier tableau. Il est composé de trois plates-formes sur lesquelles Colin doit sauter afin qu'elles disparaissent les unes après les autres. Les niveaux suivants sont du même acabit, mais ils comportent, bien sûr, plus de plate-formes. Seulement voilà : elles ne réagissent pas toutes de la même façon. Certaines d'entre elles ont un pouvoir spécial : plate-forme d'ouverture ou de fermeture horizontale (ouvre ou referme toutes les plates-formes sur la même rangée au moment où Colin la quitte), de fermeture diagonale (toutes les plates-formes se trouvant sur les diagonales indiquées par les flèches se referment), de rebond (se referme au moment où Colin la quitte et envoie ce dernier dans la direction indiquée par la flèche qui est gravée dessus), de retard (reste ouverte pendant 15 secondes après le passage de Colin), mouvante (elle s'ouvre et se referme à intervalles réguliers) et enfin, numérotée (Colin doit marcher dans l'ordre des plates-formes numérotées). Comme vous pouvez le constater, ce n'est pas si simple, d'autant plus que chaque tableau est chronométré ! Colin, c'est-à-dire vous, a du pain sur la planche avant d'arriver au bout des cent niveaux.

Pour déplacer Colin d'une plate-forme à une autre, il suffit de bouger légèrement le joystick dans la direction souhaitée. Pour sauter une plate-forme, il faut en même temps appuyer sur le bouton de feu. Indispensable si c'est une plate-forme spéciale qui se trouve à proximité et doit être actionnée ultérieurement. Si vous jouez au joystick, je vous conseille de vous procurer un modèle très précis en diagonale !

UN SOFT COMME ON AIMERAIT EN VOIR PLUS SOUVENT

La réalisation est impeccable : la musique est agréable, les graphismes sont mignons tout pleins, la bouille du héros est fort sympathique et ce dernier se met même à dormir quand vous vous ne décidez pas à le déplacer (cette mimique rappellera aux anciens un jeu mythique que les inconditionnels comme moi vénèrent encore : Boulder Dash). La difficulté, bien dosée, est progressive. Même les écrans en langue anglaise se comprennent aisément. Un système de codes a été prévu (merci Messieurs les Programmeurs !), ce qui permet d'accéder directement à un niveau donné. A vrai dire, le seul reproche que l'on puisse faire à One Step Beyond, c'est qu'il ne comporte pas la musique du même nom, ni même un autre morceau du groupe Madness...

LES CODES DES 25 PREMIERS NIVEAUX

Chez Amiga Revue, on est cool. Si, si, vous allez voir ! Pour donner envie à ceux qui ne connaissent pas One Step Beyond de le découvrir et permettre à ceux qui coincent dans les premiers niveaux d'aller plus loin, voici les codes des 25 premiers niveaux, soit le quart du jeu !

Niveau 1 : 48474	Niveau 14 : 34047
Niveau 2 : 39943	Niveau 15 : 07481
Niveau 3 : 22881	Niveau 16 : 41528
Niveau 4 : 62824	Niveau 17 : 49009
Niveau 5 : 20169	Niveau 18 : 25001
Niveau 6 : 17457	Niveau 19 : 08474
Niveau 7 : 37626	Niveau 20 : 33475
Niveau 8 : 55083	Niveau 21 : 21949
Niveau 9 : 27173	Niveau 22 : 09888
Niveau 10 : 16720	Niveau 23 : 51837
Niveau 11 : 43893	Niveau 24 : 61725
Niveau 12 : 60613	Niveau 25 : 48026
Niveau 13 : 38970	



Versions :
A500, A500+, A600, A1200, A1500, A2000, A3000, A4000
Genre : Simulation
Editeur : Microïds
Distributeur : Microïds
Nombre de joueurs : 3
Nécessite : 1 Mo
Ecrans et manuel en français



GENES

Vous avez aimé Populous et Civilization ? Alors, ne passez pas à côté de Genesia ! Jonglant avec la stagégie, l'action et l'aventure, il vous faut diriger une colonie et la faire évoluer le plus harmonieusement possible. C'est le développement de votre économie, de votre force militaire et de votre évolution technologique qui vous mèneront au terme de votre engagement : la récupération des sept joyaux de Neort.

IL ÉTAIT UNE FOIS

Un jour, aveuglé par l'amour, le prince régissant le royaume de Genesia défia les Dieux. Par amour d'une traîtresse, il fit ouvrir le tombeau du Dieu Neort afin d'en extraire les joyaux sacrés pour les offrir à sa belle. Hélas ! La colère des Dieux déferla sur Genesia et ses habitants... Aujourd'hui, trois d'entre eux reviennent pour reconquérir leur merveilleux pays. Mais un seul pourra obtenir le pardon divin en retrouvant les joyaux de Neort. Faites en sorte que ce soit vous !

DES HOMMES À TOUT FAIRE

En début de partie, vous disposez de quatre personnages : le bûcheron (il fournit le bois, matière première importante), le fermier (grâce à ses récoltes, vous augmentez la population), l'architecte (responsable de l'évolution des bâtiments) et l'inventeur (il crée de nouveaux produits). Le bûcheron se verra, ultérieurement, secondé par un menuisier et des spécialistes feront leur apparition. Ces derniers sont les seuls capables de produire du tissu.

DES PLACES STRATÉGIQUES

Chaque type de construction a son importance : l'atelier abrite le forgeron et l'inventeur, tous deux se complétant pour la mise au point de nouvelles inventions. L'entrepôt permet de stocker la nourriture, l'eau et les matières premières. La caserne, dirigée par un intendant, est le lieu d'habitation de vos soldats (indispensables, car ce sont eux qui récupèrent les joyaux). C'est ici également que vous déciderez de la baisse ou de la hausse des impôts. Le temple est un endroit sacré : pensez à faire des dons. L'offrande relève plus ou moins le moral de votre peuple et améliore la fertilité de la terre !

LA PLUIE ET LE BEAU TEMPS

Comme dans la vraie vie, les saisons se suivent... et ne se ressemblent pas. Remarquez d'ailleurs qu'elles influencent les habitudes quotidiennes des habitants de Genesia. L'été, caractérisé par la chaleur et les hautes pressions, favorise les orages et la foudre qui créent des incendies néfastes pour les récoltes. Mais si celles-ci sont abondantes, les fermiers se



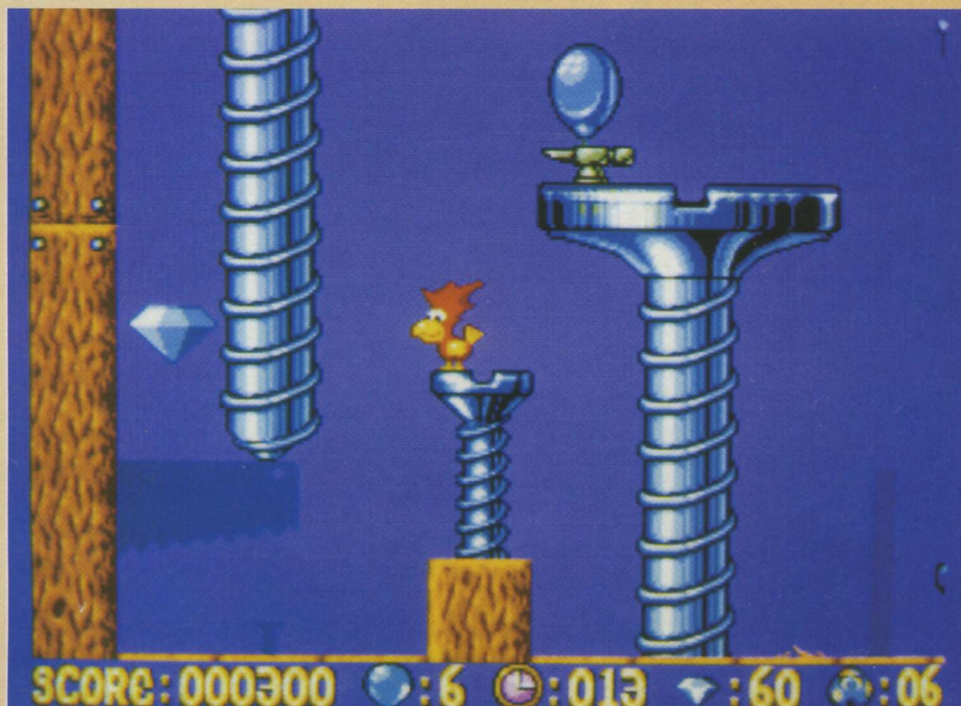


SIA

frotteront les mains l'automne venu... L'hiver est très rigoureux. A tel point que tous les métiers pratiqués à l'extérieur s'interrompent ! Le printemps, quant à lui, donne du baume au coeur à tout votre peuple, regonflant ainsi son moral. C'est aussi le temps des naissances...

GENESIA : UN HIT !

Je pourrais vous parler pendant encore des heures de ce grand jeu, mais je pense que le mieux, c'est de vous y mettre. C'est vrai, les amateurs purs et durs de shoot-them-up passeront leur chemin. Mais les fins stratèges, eux, seront ravis. D'autant plus que la documentation est claire, instructive et... riche ! Quant au jeu proprement dit, il est doté de jolis graphismes et d'un bruitage tout à fait adéquat, le tout arrosé d'une durée de vie incommensurable.



Versions : A500, A500+, A600, A1200, A1500, A2000
Genre : Plates-Formes
Editeur : Mindscape
Distributeur : -
Nombre de joueurs : 1
Nécessite : 1 Mo
Manuel en français

ALFRED CHICKEN

Alfred Chicken, comme son nom l'indique, est un poulet. Les Meka-Chicken, d'ignobles créatures, ont enlevé Billy, un copain d'Alfred, et tous ses frères ainsi que la charmante Floella (la petite amie d'Alfred en personne !) pour mettre en pratique de terribles expériences de clonage ! N'écoutant que son courage, il fonce à la recherche de ses amis et de sa bien aimée, vous entraînant dans son aventure par la même occasion. Et croyez-moi, vous allez y laisser des plumes.

COMMENÇONS PAR LE COMMENCEMENT !

Dans chaque niveau, vous devez trouver et lâcher tous les ballons que vous apercevez. Le dernier vous amènera au laboratoire de Mr Peckles, qui est en fait l'entrée du niveau suivant. Des portes, parfois bien cachées, font communiquer les salles entre elles sur chaque niveau et débouchent même sur des chambres secrètes.

QUELQUES OBJETS BIEN UTILES

Les diamants, si vous les récoltez tous (soixante par niveau), vous donneront une vie supplémentaire, ainsi que l'arrosoir (un par niveau). Mais autant vous dire que ce dernier est bien caché ! Les vers que vous trouverez dans les boîtes qui traînent par terre, éliminent tous les monstres d'un coup.
Enfin, il est possible de tirer sur les ennemis grâce aux pots de confiture. Indispensables !

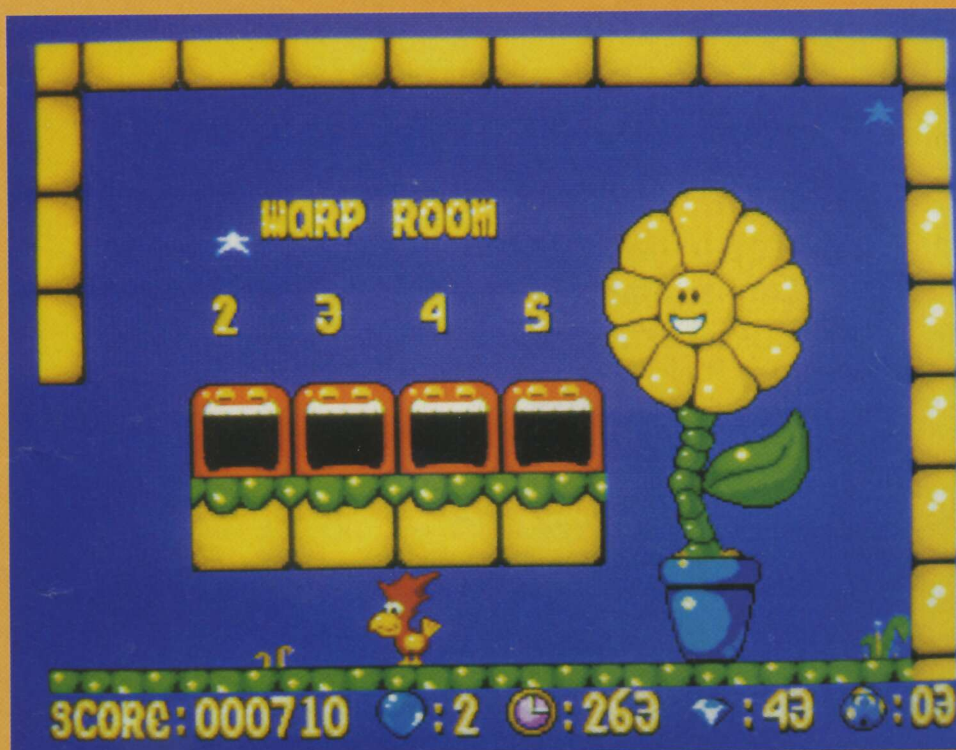
DES MÉCHANTS VRAIMENT MÉCHANTS !

Le méchant le plus terrible, c'est certainement la Mag-Mine, comprenez mine magnétique. Une fois amorcée, elle se dirige irrésistiblement sur Alfred. La seule façon de s'en débarrasser, c'est de lui tomber dessus pour rebondir dans les airs. Mais il y a aussi Byron l'escargot et Jack-in-a-bomb, le cousin de Jack-in-a-box. Ce dernier crache des bombes si vous l'approchez de trop près. Il est cependant très utile : si vous sautez sur sa tête, il vous éjectera très haut dans les airs !



ALFRED CHICKEN, HÉRITIER DE MARIO BROS

Techniquement parlant, Alfred Chicken, n'est pas exempt de tout reproche : graphismes parfois grossiers, couleurs souvent mal choisies (on dirait un jeu sur Commodore 64 !), musiques et bruitages simplistes... Mais sa jouabilité est excellente et ses ressemblances avec les aventures du célèbre plombier moustachu, Mario Bros, (plates-formes mobiles qui se meuvent suivant des lignes en pointillés, warp-zones cachées et coccinelles mortelles à la place des tortues) lui donnent un air vraiment sympathique. Et puis, ce n'est pas tous les jours qu'on est dans la peau d'un poulet !


WARP ROOM
2 3 4 5
SCORE:000710 :2 :263 :43 :03


:036 :60 :02

À L'AIDE... LES TRUCS ET ASTUCES

SOLUTIONS JEUX

L'heure est grave ! Toujours aucune lettre arrivée en ce qui concerne les tips, astuces, plans et autres aides. Il y a deux solutions soit vous vous êtes ligués, histoire de me faire une farce. Petits galopins va !



Project X

Soit, comme c'est la crise, histoire d'aider Papa et Maman, vous avez décidé de ne plus jouer sur votre Amiga pour économiser de l'électricité. Et moi, je vous dis que c'est un argument falacieux !
Alors voilà ce que je vous propose : pour un plan ou une solution complète publiée, 3 heures de connexions gratuites sur le 36 15 ComRev ! Pour un tips publié, une heure de connection gratuite ! C'est-y pas sympa ?

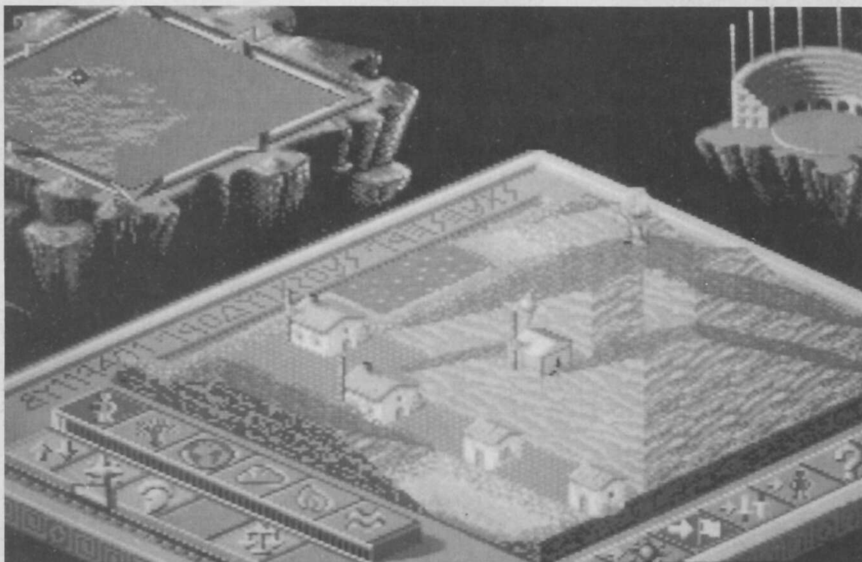
Desert Strike

Un hélicoptère Apache, c'est cool pour zigouiller tout ce qui rampe au sol : tanks, voitures, soldats et autres insectes. Mais c'est encore plus sympa quand on a 10 vies en tapant BQQQAEZ (à l'écran des codes) et puis en tapotant délicatement F9 pour avoir les munitions au maximum.
Théodore Archibald, Mon Poisson Rouge.

Syndicate

Une toute petite aide en ce qui concerne le niveau 1 de ce jeu éducatif sponsorisé par la Mafia.
Franchir la barrière. Shooter les 3 gardes et la femme près de la voiture. Et là, au lieu de presser la barre d'espace, prendre la voiture et la conduire. Vous devriez voir un autre garde près d'une barrière. Le tuer. Prendre son Uzi et seulement maintenant presser espace. De retour, investir dans la recherche en ce qui concerne l'Uzi. C'est un gain de temps et donc d'argent appréciable. Pour aller très loin dans le jeu, il suffit de faire des sauvegardes après chaque mission brillamment réussie. Après, chaque sauvegarde effectuée, acheter un maximum d'infos et de détails puis recharger votre partie.
Paf, mon chien.

Populous



Flashback

Alors là, ce jeu, j'ai eu aucune difficulté pour le finir, mais alors là aucune ! Hum, surtout avec les codes, mais j''ai eu aucune difficulté quand même !

Easy	Normal	Difficult
Level 1: Back	Level 1: Play	Level 1: Clop
Level 2: Loup	Level 2: Toit	Level 2: Cara
Level 3: Good	Level 3: Zapp	Level 3: Cale
Level 4: Spiz	Level 4: Lynx	Level 4: Font
Level 5: Bios	Level 5: Scsi	Level 5: Hash
Level 6: Hall	Level 6: Gary	Level 6: Fibo
	Level 7: Pont	Level 7: Tips

Casimir, mon héros favoris.

A-Train

Quand on en a assez de faire prospecter ses petits millions, on se promène et on découvre tout plein de trucs sympas.
Voici les dates et lieux :
- 5 et 6 Avril, les oiseaux migrent en passant par le nord.
- 7 Juillet, Un OVNI vole du Nord-Est au Sud.
- Tous les samedis du mois d'Août, feux d'artifice à la fête foraine.
- 1 et 2 Octobre, les oiseaux remigrent par le Sud ce coup-çi.
- 23 et 24 Décembre,le Père Noël amène ses cadeaux en luge du Nord au Sud (de 22H à 1H).

Hector, mon Nounours.

LionHeart

A la fin du niveau 1, quand vous montez le grand arbre, essayez de tomber dans le trou en poussant le joystick vers la droite. Vous devriez normalement vous retrouver dans une pièce secrète. Cette dernière contient 9 cristaux et de la vie...

Toujours le même.

Lost Vikings

Mes ancêtres, pour se battre buvaient quelques pintes d'hydromel et c'était parfait. Nous on a les codes pour passer là où le marteau de Thor fait défaut. Les temps changent...

1 STRT	5 LLMO	9 CVRN	13 PHRO	17 TTRS	21 JNKR	25 V8TR
2 GR8T	6 FLOT	10 BBLS	14 C1RO	18 JLLY	22 CBLT	26 NFL8
3 TLPT	7 TRSS	11 VLCN	15 SPKS	19 PLNG	23 HOPP	27 WKYY
4 GRND	8 PRHS	12 QCKS	16 JMNN	20 BTRV	24 SMRT	28 CMBO
29 8BLL	33 TRPD	37 MSTR				
30 TRDR	34 TFFF					
31 FNTM	35 FRGT					
32 WRLR	36 4RN4					

Hagar Dünord.

Robocod A1200

A la page de présentation, tapez : O.S. FRIENDLY
Désormais pendant le jeu, appuyez sur la touche M. En entrant un chiffre entre 1 et 49, vous vous retrouverez à tous les niveaux du jeu d'origine. En entrant un chiffre entre 50 et 55, vous verrez alors les nouveaux niveaux de ce superbe jeu.
Bloup, un copain chameau.

Dune II

Prospérer serait si facile sans les Harkonnens ! Ces individus sont d'un manque de fair-play. Ils attaquent régulièrement vos bases en les laissant dans un état déplorable... Pour y faire face, commencez par déterminer dans quelle direction vient l'attaque. Ensuite, construire un mur d'une dizaine de blocs de votre base en direction de la base ennemie. Puis faire traverser cette ligne par une nouvelle à angle droit. Vous n'avez plus qu'à placer quelques lance-roquettes et autres quincailleries le long de vos lignes, vous serez beaucoup plus en sûreté.
Un lombric qui passait par là.

Populous II

Pour avoir le maximum de pouvoir tapez le mot de passe: ADKITAKAVGZLRGWZ. Si vous me trouvez 5 codes récents pas encore parus au moins aussi long, vous gagnerez une heure de téléchargement.
Le code du niveau 999 est WOITAB
Un président de la république qui s'occupe.

Sleep Walker

DINGADINGDANGMYDANGALONGGLINGGLONG
Mais non je ne suis pas encore fou, c'est seulement le code qu'il faut taper lors de la page de présentation. En appuyant sur M, vous aurez la carte des lieux. Sur Return, vous changerez de niveau. Sur TAB, la barre d'énergie du sale gosse se retrouvera au maximum.

Alien Breed 92'

Alors là, ils font forts. C'est même plus la peine de se décarcasser pour trouver tous les codes, il suffit de taper TULEBY en cours de jeu pour se retrouver au niveau suivant.
Manu Cure (Ha ! Je suis mort de rire)

Project X

Au niveau deux, au moment ou vous perdrez, plongez vous rapidement sous les rochers pour rentrer normalement dans un tunnel secret. Pour shooter le gardien, se placer en haut à droite de l'écran et ouvrir les feux avec les Homming missiles. Si ce tips ne fonctionne pas essayez avec un autre vaisseau dans le menu option.

Gunship 2000

Vous voici devenir un as du manche à balai en quelques missions :

1. Tout d'abord, commençons par le plus difficile. Réglez les options de vols en mode Réaliste. Si tout régler à ce niveau d'un seul coup vous effraie, faites le alors par petits ajustements. Vous n'en ressentirez que mieux les modifications.
2. Faire de même pour le Vent et la Visibilité. Le jeu n'en n'est pas vraiment plus ardu.
3. Seulement maintenant résignez vous à accepter les collisions avec le sol. Faire de même pour l'atterrissage.
4. Maintenant vous êtes un dieu et régler peu à peu vers le maximum d'agressivité des ennemis.
5. Pour avoir la médaille de l'Honneur du Congrès, rien de plus facile. Vous avez juste à tout régler sur "Hyper difficile archi-infaisable" et ensuite de faire une campagne.



A Train

Gobliiins
Et pour Lemings, ils l'écriraient comme ça : Lemmiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiing, voici quelques codes :
Level 5 : FTWKFEN
Level 10 : LQPCUJV
Level 15 : TCNGTOU
Level 20 : IVNGWTOO

Lemmings II

Appuyez sur Load et puis sur Cancel afin d'arrêter la musique. Ensuite, pressez les quatre coins de l'écran jusqu'à ce que vous entendiez : LET'S GO
Vous n'aurez alors que 60 Lemmings à supporter durant tous les niveaux de ce jeu.



Sleepwalker

Megalomania

Un dictateur peut avoir certaines faiblesses, cependant, il sera toujours le maître, d'autant plus s'il connaît certains codes :
2: SBJAJYFIWMZ
3: YMIAEYFXXSL
4: WRIAXZLXXSL
5: WBIACDYYXSM
7: ASMAUYEJTAU
9: ZDJBYGCRAHM

War in the Gulf

Quand on veut quelque chose, il suffit bien souvent de le demander. Au lieu d'indiquer votre nom, écrivez: "Let me cheat !" Ainsi, où que vous soyez sur la carte, vous verrez son contenu un peu plus clairement...
De plus, si vous pressez la touche gauche marquée Amiga et en même temps W, vous gagnerez automatiquement.
Voilà comment je conçois la guerre.



Sébastien Lubrano

LES COMPILS D'AMIGA REVUE



Indispensable à tous les utilisateurs d'Amiga, classées par thèmes : Image 3D, Image 2D, Bureautique, Vidéo et Musique.
Les compilations d'Amiga revue présentées en reliure spirale regroupent toutes les rubriques : Dossier, Exercices pratiques, Tests, présentation de logiciels ect. du N°1 au N°40 d'Amiga Revue.
Un index clair vous permet de retrouver immédiatement le logiciel x ou y ou l'exercice pratique ainsi que le numéro de parution.

COMPIL N° 1 IMAGE 3D

LES DOSSIERS DE L'IMAGE 3-D

Images : Amiga/VGA la synthèse	AR 21
De la 3D aux stations graphiques	AR 10
Par ici la sortie	AR 30
Arexx sur image	AR 32
La synthèse	AR 33
Le poids des Mo, le choc des photons	AR 31
Un prête pour un rendu : introduction jusqu'a...	AR 33
Un prête pour un rendu : chapitre fin	AR 40

EXERCICES PRATIQUES : LA MODÉLISATION

Tirez la chasse	AR 31
Amiga 2000 : l'odysse de l'espace	AR 32
Garçon !	AR 33
Le grand bleu	AR 34
Tournez manège	AR 35
La petite reine	AR 36
La montre aux trousse	AR 37
Le grand large	AR 38
Le faucheur de marguerites	AR 39
Ma cabane au canada	AR 40

LES LOGICIELS 3D

3ème dimension sur Amiga	AR 11
Sculpt Animate 3D	AR 05
Sculpt Animate 4D	AR 11
Brush 4D	AR 28
L'environnement Sculpt se porte bien	AR 32
Niouzes 3D	AR 32
Visite en avant première	AR 28
DKB Trace : la perle du dompub	AR 30
Les mondes virtuels de Vista	AR 28
Videoscape 2.0	AR 07
CAO 3D	AR 02
Design 3D	AR 10
Modeler 3D	AR 13
Volumm 4D	AR 25
3D Professional	AR 27
3D Professional 2.0	AR 33
Real 3D	AR 33
3D Tools : Prise, main	AR 34
3D Construction	AR 36

EXERCICES PRATIQUE : L'ANIMATION

Ca me fait tournez la terre : chapitre 1 jusqu'a...	AR 32
Ca me fait tournez la terre : chapitre 5	AR 38
N'oublier pas Animation Station	AR 34

COMPIL N° 2 IMAGE 2D

LES LOGICIELS 2D

Deluxe paint II	AR 01
Deluxe paint : le must	AR 03
Deluxe paint III	AR 12
Deluxe paint IV	AR 38
Deluxe paint IV : la couleur.	AR 39
Photon paint	AR 04
Digipaint	AR 06
Digipaint 3	AR 15
Photon paint 2.0	AR 15
Spectracolor Ham-e	AR 40

L'ANIMATION 2D

Deluxe vidéo	AR 01
Deluxe vidéo III	AR 21
The director	AR 07
Amiganime	AR 07
Animagic	AR 14
Elan performer 2.0	AR 30

LES LOGICIELS DE TRAITEMENT D'IMAGES

Imaglink	AR 22
Mixator	AR 24
Adpro	AR 36
Digi-view 4.0	AR 23
Vidi amiga	AR 24
La numérisation	AR 40
Ham-e	AR 37

EXERCICES PRATIQUES 2D

Devoirs de rentrée	AR 26
Créer notre logo	AR 31
Waouh ! la pin-up	AR 38
C'est la fête !	AR 39
De la 3D en 2D	AR 40

LES LOGICIELS PROFESSIONELS

Aegis draw 2000	AR 09
Professional Draw	AR 12
Ultradesign	AR 30
Designworks	AR 40

COMPIL N° 3 BUREAUTIQUE

IPROFESSIONAL PAGE

La pao en couleur	AR 05
La mise en page	AR 27
Realisation d'une page	AR 28
Tableauter avec propage	AR 29
La quadrichromie	AR 30
Les sorties postscript	AR 31

MAXIPLAN

Le tableur qui execel	AR 22
Le calcul d'un emprunt	AR 31
Mis en graph	AR 33
La base de donnees N°1	AR 33
La base de donnees N°2	AR 34
Les macros au menu	AR 35
Programmer les macros	AR 36

LA TYPOGRAPHIE

La typographie de A à Z N°1	AR 27
La typographie de A à Z N°2	AR 28
La typographie de A à Z N°3	AR 29

SUPERBASE

Superbase professional	AR 05
Superbase pro III	AR 13
Les supe-bases de donnees	AR 36
Superbase sur disque dur	AR 37
Superbase suite et fin	AR 38

PUBLISHING PARTNER MASTER

Pagestream V 1.5	AR 12
PPM : Demo minute	AR 30
PPM : Creez notre logo	AR 31
PPM 2.1 : L'âge de raison	AR 38

BUDGET

Personnal finance manager	AR 31
Homanager	AR 39

LE STRAITEMENTS DE TEXTES

Prowrite	AR 03
Wordperfect	AR 04
Excellence	AR 10
Kingwords 2.0	AR 14
Wordworth	AR 36
Pagesetter II	AR 39

COMPIL N° 4 VIDEO

LES DOSSIERS DE LA VIDÉO

Imagination	AR 02
Amiga vidéo premier ! Cinéastes, vidéastes	AR 08
Vao ou la vidéo Assistée par ordinateur	AR 39
Un amiga et un Magétoscope Est-ce Suffisant pour cartooner ?	AR 40

LES LOGICIELS ET HARDWARE VIDÉO

Vidéo généric master	AR 12
Vidéo et débats	AR 16
L'incrustation	AR 19
Table de Montage vidéopilot V3i	AR 19
Ca acrtoon : le montage	AR 30
Time code et infrarouge	AR 31
Ca cartoon : That's old folks	AR 31
Vidéo master : le maitre ?	AR 32
Scala, il est terrible !	AR 37
Le ta ndem infernal	AR 37

COMPIL N° 5 MUSIQUE

DOSSIER MUSIQUE

Son amiga : le big bang	AR 03
Sound FX V 1.3 1988 Linel	AR 08
Sound FX V 1.3 : L'art et la manière	AR 09
Aegis audiomaster	AR 10
Le soundtracker 2.4	AR 23
Musique : le sampling	AR 33
Home sweet home	AR 35
Bars and pipes	AR 36
L'éducation musicale	AR 36
Les démon de midi	AR 36
Le son c'est bon	AR 37
La musique en herbe	AR 39
La même longueur d'onde	AR 39

LES LOGICIELS ET HARDWARES

Et midi transport	AR 26
Pro 24 sur amiga	AR 27
Sound tracker	AR 31
Music-master	AR 32
Le maitre de musique	AR 37
Protracker 1.1 B	AR 38
Les éditeurs de sons	AR 38

LES LOGICIELS ET HARDWARES

Les composeurs musicaux	AR 02
Tirbo drummer	AR 02
Musiquons sans remords	AR 12
Studio 24	AR 13
Real time sound processor	AR 17
Musique, musique !	AR 22
Perfect sound 3.0	AR 25
Master tracks pro	

BON DE COMMANDE - AMIGA REVUE Service VPC 16, Quai J- B Clément 94140 ALFORTVILLE

Je désire recevoir le(s) Compil(s) d'AMIGA REVUE : je prévois 3 à 4 semaines de délais de livraison

NOM : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code Postal : .... Ville : .... Pays : ....

COMPIL N° 1 ☐	Image 3D -	180 Pages	Prix : 250F	X......Expl
COMPIL N° 2 ☐	Image 2D -	110 Pages	Prix : 150F	X......Expl
COMPIL N° 3 ☐	Bureautique	80 Pages	Prix : 150F	X......Expl
COMPIL N° 4 ☐	Vidéo	60 Pages	Prix : 150F	X......Expl
COMPIL N° 5 ☐	Musique	80 Pages	Prix : 150F	X......Expl

Cochez le(s) numéro(s) commandés

Frais d'envoi forfaitaire France 25 F.*
*Gratuit si commande avant le 30 juin
****sauf DOM TOM, Etranger.**
Frais d'envoi DOM TOM etranger 45F.

Ci-joint un chèque de .... F libellé à l'ordre de Commodore Revue pour les envois en France.
Mandat international de paiement pour les envois à l'étranger

La meilleure sélection de Logiciels Freewares et Sharewares

Une vraie mine d'or pour votre AMIGA



508, R.N., 59680 Cerfontaine

DISQUETTE AM 652
CHESS : jeu d'échecs contre l'ordinateur.

DISQUETTE AM 653
DRIVE WARS : shoot em up en scrolling vertical dans lequel vous dirigez une disquette dont les ennemis snt micro-processeurs et souris. A vous de les exterminer.

DISQUETTE AM 654
NAUTILUS : jeu de labyrinthe sous-marin dans lequel vous devez récolter les jarres sans vous faire manger par les requins.

DISQUETTE AM 655
PIPELINE II : jeu du style Pipemania. Vous devez assembler des canalisations afin que l'eau arrive à destnation. Un grand classique.

DISQUETTE AM 656
SCUD BUSTER : jeu de stratégie dans lequel vous devez placer correctement vos troupes et détruire l'ennemi.

DISQUETTE AM 657
LEEDINGS : un clône de Lemmings. Les lutins de Lemmings sont ici remplacés par des boules, mais c'est d'une qualité exceptionnele pour du shareware. A posséder absolument.

DISQUETTE AM 658
DOUBLE SQUARES : jeu de réflexion dans lequel vous devrez éliminer toutes les pièces du plateau de jeu par association de couleurs.

DISQUETTE AM 659
CONCENTRATIONS : clasique jeu du style Mémory. Vous devez retrouver des cases par paires.

DISQUETTE AM 660
ABASE v1.33 : logiciel de gestion de base de données très ressemblant avec Superbase. Une excellente réalisation accompagnée d'une documentation abondante en Anglais.

DISQUETTE AM 661 ###
EASY CALC v1.0a : un excellent tableur bénéficiant de toutes les options classiques des logiciels de son genre. Il bénéficie d'une aide en ligne et d'une importante documentation en Anglais.

DISQUETTE AM 662
SERENE 1 et SERENE 2 : deux shoot'emup en scrolling vertical dans le style de Xénon II.

DISQUETTE AM 663
SUPERCUBE : une bonne adaptation du jeu de Yathzé où vous pourrez jouer à plusieurs joueurs.

DISQUETTE AM 664
N.U : un excellent shoot em up en scrolling vertical très bien réalisé. A voir.

DISQUETTE AM 665
FIGHTING WARRIORS : un jeu de simulation de karaté très bien réalisé. Les graphismes sont assez bien réalisés et les animations fluides.

DISQUETTE AM 666
COLOUR IT v1.3 : un bon logiciel de coloriga plus particulièrement destiné aux jeunes enfants de 3 à 5 ans.

DISQUETTE AM 667
NUMPTY DUMPTY : un excellent petit logiciel pour commencer l'apprentissage de l'anglais aux jeunes enfants, par association de mots et de dessins.

DISQUETTE AM 668A et 668B
18TH HOLE : un bon jeu de simulation de golf. Vous rencontrerez les mêmes difficvultés que sur un vrai térrain, le vent, les greens, les bunkers, etc... Attention ce jeu comporte 2 disquettes.

DISQUETTE AM 669
BOMB JACKY : un excellent jeu de plateau, très rapide, dans lequel vous dirigez un personnage qui doit ramasser toutes les bombes et les bonus qu'il rencontre sur son chemin. Une excellente réalisation.

DISQUETTE AM 670
TOWER : jeu de labyrinthe en 3D, dans lequel vous devrez découvrir bonus et lingots d'or qui vous permettront d'acheter à manger pour survivre. Jeu Français.

DISQUETTE AM 671
PRISONNIER : vous arrivez à vous évader de votre prison, mais une fois dans la cour l'alerte est donnée, dans la nuit on voit le halo du projecteur qui vous traque, évitez le si vous ne voulez pas vous faire tuer par le gardiens. Jeu Français.

DISQUETTE AM 672
CRAOKER : une bonne adaptation du célèbre jeu de café Frog, dans lequel vous devez aider une grenouille à traverser une route et une rivière en évitant les voitures et en flottant sur les troncs d'arbres.

DISQUETTE AM 673
THINKAMANIA v2.9 : classique jeu de mémory dans lequel vous devez retrouver divers motifs par paires.

DISQUETTE AM 674
TOP OF LEAGUE : vous tenez le rôle d'un manager de club de football, vous devrez gérer la sélection de l'équipe, le transfert des joueurs, etc...

DISQUETTE AM 675
DITRIS : nouveau clône de Tétris qui peut se jouer à deux joueurs simultanément.

DISQUETTE AM 676
NUMERIX : un excellent jeu de réflexion, un des meilleurs que nous ayons rencontré. En fait, ça ressemble fort au Scrabble à part qu'ici ça se joue avec des chiffres.

DISQUETTE AM 677
AMIGA-Q : adaptation du jeu du Solitaire. Vous devez sauter les pions un peu à la minière des dames jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un sur le plateau de jeu.

DISQUETTE AM 678
ELEVATION : vous dirigez un personnage qui doit gravir différents étages sans se faire écraser par les ascenseurs qui sont de plus en plus nombreux.

DISQUETTE AM 679
CRAZY SUE 1 et 2 : deux excellents jeux de plateformes d'une qualité exceptionnelle. A posséder absolument. Attention Crazy Sue 2 ne fonctionne pas sur 1200 et 4000.

DISQUETTE AM 684
FRUIT SALAD : un excellent jeu de plateformes dans lequel vous dirigez un personnage qui doit récolter des gemmes et éviter des tas d'ennemis. Superbe.

DISQUETTE AM 685
INVADERS II : un excellent jeu d'arcade, à posséder absolument.

AVIS AUX AUTEURS

Vous êtes passionnés de programmation, mais ne savez pas comment distribuer vos oeuvres... Dès aujourd'hui, dîtes vous qu'IFA est là pour vous aider... Nous vous proposons de distribuer vos créations soit en Freeware, soit en Shareware, soit en édition traditionnelle sous le label SOFTIFA. Vos logiciels seront ainsi prposés à des milliers d'utilisateurs AMIGA. Les Freewares et Sharewares seront proposés par le biais de notre catalogue tandis que les logiciels en édition sous le label SOFTIFA seront agrémentés d'un package professinnel et seront décrits sur nos parutions publicitaires dans les différents magazines dédiés AMIGA.

MATERIEL

Multikicstart pour A500	280 F
Multickicstart pour A600	350 F
Rom 1.3 ou 2.0	Nous contacter
Home Music Kit	450 F
Midi Interface	200 F
Souris Turbo	90 F
Alfamouse souris optique	350 F
Lecteur externe	595 F
Lecteur externe avec Blitz et antivirus	770 F
Lecteur interne	540 F
Lecteur externe HD	1250 F
Extension 1,5Mo A500	900 F
Extension Thruport 1Mo A500..	499 F
Extension 512Ko A500	270 F
Extension 1Mo A600	490 F
Extension 4Mo A1200	1990 F
Scanner 64 n.g.	1290 F
Horloge A1200	190 F
Alimentation	450 F

<<<Logiciels Freewares et Sharewares

25 Francs la disquette
6 achetees = la 7ème Gratuite

<<<<<<<<<<<<

Si votre commande dépasse 300 Frs en logiciels, vous recevrez en cadeau, le T-Shirt du Club IFA

Bon de Commande à retourner à IFA, 508 Route Nationale 59680 Cerfontaine (Tel : 27-65-58-11)

Je commande :

....

....

....

....

Disquettes Domaine Public AMIGA : 25 Frs pièce
6 disquettes commandées = la 7ème gratuite
Frais de port disquettes Domaine Public : 25 Frs par commande

Règlement :
O Chèque O Mandat O Contre remboursement (ajouter 40 Frs)

Je désire recevoir :
Le catalogue des meilleurs logiciels Domaine Public et Sharewares (contre 10Frs en timbres) pour : O Amiga O PC et Comp. O Atari O Macintosh

Le logiciel de téléchargement (contre 10Frs en timbres) :
MOON 3615 GRATICIEL : O Atari O PC et Comp. O Macintosh O Amiga
QUICKER 3615 IFA : O Atari O PC et Comp. O Macintosh

O Le câble de téléchargement à 75 Frs
O Le catalogue Matériel et Consommables avec photo (contre 10 Frs en timbres)

Nom .... Prénom ....
Rue ....
Code Postal .... Ville ....

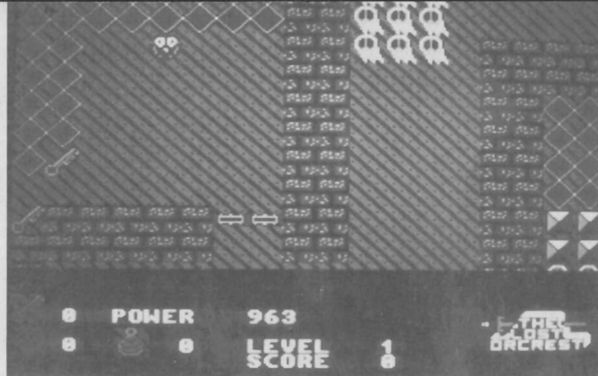
AMREV nov93

LES JEUX DU DOMAINE PUBLIC

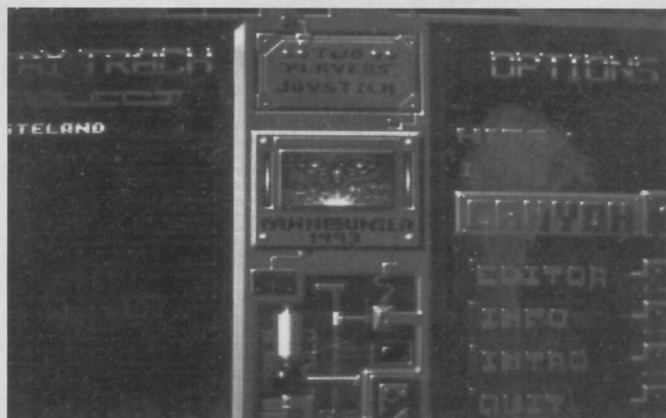
Cette rubrique change de formule. Elle sera désormais consacrée chaque mois à un thème précis. Cela vous permettra de piller et d'exploiter les différentes collections plus consciencieusement.

Et vous, les programmeurs amateurs, vous aurez, dès le mois prochain, un encart rien que pour vous où je présenterai vos meilleurs "Chefs-d'Oeuvres", il y aura toujours de la place...

A l'heure de la réalité virtuelle (dossier de Stephane le mois dernier), de l'image de synthèse et de l'Amiga CD32, il peut paraître assez paradoxale de se tourner vers des disquettes à 25 Francs en voulant y trouver des bons jeux. Sans vouloir vous poser de problèmes existentiels, avec quoi s'amuse-t-on le plus ? Le dernier jeu tout neuf à 250 Frs que vous venez tout juste de vous acheter (avec la super intro, le son qui fait exploser les baffles et les graphismes comme vous en avez jamais vu) ; ce jeu dont l'intérêt ludique (ou plutôt l'instinct qui vous pousse sur votre joystick tel un fauve affamé sur un Menu Mac Donald) est somme toute assez limité. Ou plutôt un bon vieux Pac-Man ou un Invader tout bête sur lequel on peut encore et toujours passer quelques nuits blanches ?



The Lost Orcrest



Au dessus : Tetris Game boy

The Lost Orcrest

Un clône du célébrissime Guntlet. Vous pouvez ramasser sur votre passage des clés, des diamants et de la nourriture. Les clés permettent bien évidemment d'ouvrir les portes. La nourriture, toujours aussi logiquement, redonne de l'énergie. Les diamants connectés permettent d'acheter, dans des magasins qui parsèment votre quête, potions, clés et nourriture. Les potions détruisent tous les adversaires qui vous environnent. Graphiquement et musicalement parlant, ce jeu est faible. De plus, il est particulièrement saccadé. A réserver à tout prix aux adeptes du genre ou à une de vos connaissance âgée de 5 ans.

Crave

Programmé en AMOS, ce programme nécessite un minimum de 1 méga de Ram. Tout le jeu est en 16 couleurs. Le thème ? J'allais l'oublier, désolé. Il s'agit d'une bataille de chars exclusivement jouable à deux. La présentation et l'ambiance sonore ainsi que l'écran de présentation très futuriste sont d'une bonne qualité. Le combat se fait au joystick et est vu de dessus. Les éléments naturels peuvent vous bloquer, vous protéger des tirs ou tout simplement vous ralentir. Le jeu dispose de 9 circuits de base. Néanmoins, un éditeur particulièrement facile d'emploi vous permet de créer vos propres terrains de combats. La durée de vie est donc particulièrement longue. Cependant une autre option de jeux présente les deux tanks chacuns d'un côté d'une immense crevasse. Une corde électrique les lie tous les deux. Vous l'aurez compris, c'est un remake du jeu de la corde où il faut s'acharner comme un frénétique sur le clavier. C'est un bon jeu dont l'intérêt essentiel est le fait qu'il soit jouable à deux.

Atom Smasher

Le but de ce jeu est de ce débarasser de ses ennemis en leur lançant des blocs de pierre afin de les écraser. Le premier niveau est un clin d'oeil à Bomber Man, jeu mythique des consoles NEC. C'est avec amusement que je vis des lemmings comme ennemis du second niveau. Au bout d'un certain temps ces sales bestioles se prennent la tête entre leurs mains dans un "Oh, no !" des plus fameux. Attention aux éclats de lemmings, ils sont meurtriers ! Les niveaux suivant sont de plus en plus diaboliques et au cas où cela ne vous suffirait pas, il vous est possible de créer votre propre terrain de jeu. Les blocs sont de diverses sortes. Certains ne peuvent être bougés. Certains sont destructibles avec un simple coup de poing, d'autres non. Afin de vous faciliter votre noble quête, certains bonus stoppent vos ennemis,



En bas de page : Crave

d'autres vous rendent invincible ou détruisent tous vos protagonistes immédiatement. C'est un excellent jeu. L'interface graphique est satisfaisante, mais ce qui compte surtout, c'est l'action qui est de plus en plus soutenue.

Charli Champ

Ce jeu est d'une si bonne qualité qu'il fut diponible dans la disquette d'Amiga format, un magazine anglais. Vous êtes un singe (dans le jeu) et devez sauver la planète suite à des problèmes liés à l'environnement. Trois grandes missions vous sont confiées dans ce jeux de plateaux plein d'action. Pour chacune d'elles vous devez recolorez 3 fois tous les plateaux du jeu. La première mission vous transporte en pleine jungle que vous devez sauver des pluies acides, la seconde sous l'eau où le pétrole fait des ravages. La dernière vous mettra face à face avec des radiations atomiques. Les ennemis, tous des mutants sont tous des animaux contaminés qu'ils vous faut impérativement détruire. Pour ce faire vous diposez d'une sorte de raquette de tennis étrangement ressemblante à une tapette à souris géante. Cet excellent jeu fut programmé en AMOS.

Assassins Games 43

Cette compilation offre des jeux de qualités variés. Othello est un simple jeu d'Othello sans grand intérêt. Roulette est assez médiocre lui aussi. Crossmaze est un jeux de mots fléchés en anglais. je me dispenserais de juger. Le solitaire est très bien quand on n'a rien à faire et aucun autre jeu. En fait, le programme le plus intéressant est un émulateur de GameBoy ! En effet, le dernier jeu est le Tetris de la GameBoy, sur un écran plus grand s'il vous plait. L'émulateur est tellement puissant qu'il nous présente le haut de la GameBoy pour faire plus vrai. Toute plaisanterie mise à part, il y a des disquettes comme ça.

Dogs in space

Version on ne peut plus classique du légendaire Space Invaders. Votre vaisseau est en bas de l'écran. Quelques bunkers vous protègent des tirs ennemis. Ces derniers sont alignés, gentiment semble-t-il, et se réservent le haut de l'écran pour leurs exhibitions. A chaque fois qu'ils ont atteint une des extrémités de l'écran, ils descendent d'une rangée. Le problème est qu'ils peuvent tirer lorsqu'ils en ont envie.

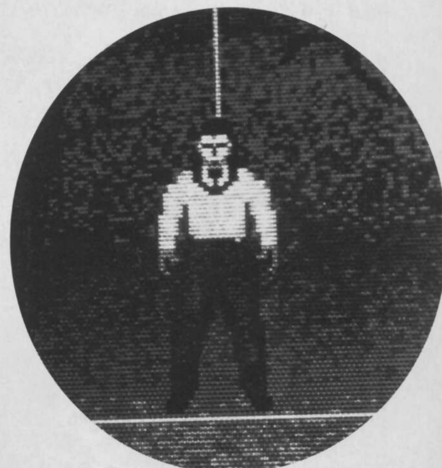


Atom Smasher

Et, ils en ont généralement envie lorsque l'on est dessous eux... Les niveaux sont de plus en plus difficiles car les aliens de plus en plus coriaces.

Intruder Alert

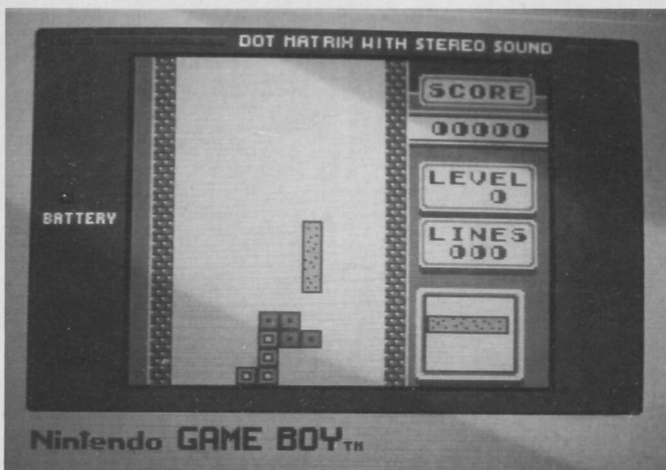
Ce jeu bénéficie d'une bonne présentation et d'une musique excellente, digne d'une démo ! Cependant, on se retrouve quand même avec un petit bonhomme de quelques pixels en train de schooter des robots, aliens et autres vermines galactiques. L'action est vue de dessus, vous devez aller de plus en plus loin à travers les couloirs et sombres dédales futuristes dans lesquelles vous vous êtes retrouvés. Le niveau de difficulté est assez bien dosé puisque les premiers tableaux font rire et les suivants grincer des dents de plus en plus. L'action est prénante malgrés les graphismes sobres, dépouillés, austères même.



ci-contre : Pendu V 2.01



Charli Champ



Nibbler

Galaxa 92

Encore et toujours un Invaders. Cependant celui là s'illustre fièrement par ses graphismes et sa difficulté. Ce n'est pas vraiment un petit jeu auquel on joue lorsque l'on a rien d'autre. Les aliens ont la sale manie de bouger dans tous les sens et de vouloir vous frôler ou se jeter sur vous suivant l'importance de la surprise qu'ils vous réservent. Un must dans le genre.

Castle Kumquat

Il est des jeux que le vocabulaire humain ne peut décrire. Certes, je peux vous dire que c'est un jeu d'aventure action vue de dessus. Le personnage en question peut marcher ou sauter et c'est à peu près tout. Le but est de placer certains objets sur leurs couleurs respectives. Cependant, il faut arriver à ouvrir les passages afin d'accéder aux objets. Pour ce faire, il vous faut les activer en bougeant certains interrupteurs. La majeur partie du jeu consiste donc à trouver les interrupteurs qui correspondent aux portes récalcitrantes. En plus de tout cela, il faut faire face à l'hostilité ambiante (décors, ennemis de tous poils...). Malgrés cette description, vous n'aurez aucune idée de l'ambiance qui se dégage de ce jeu et du plaisir que l'on peut avoir à découvrir certaines solutions.

Assassins Games 44

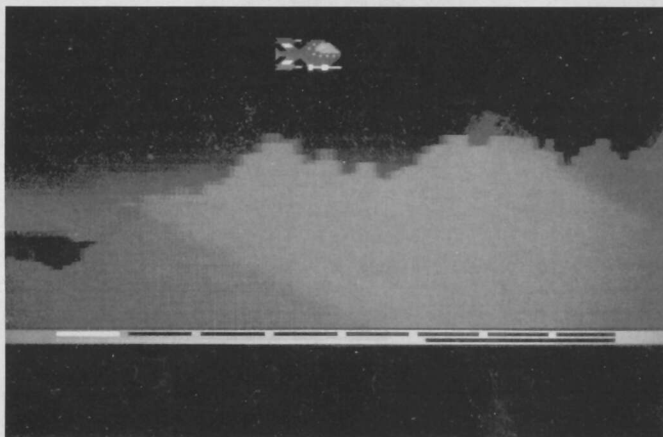
Cette compilation contient trois jeux intéressants : Galaxy 89, Rollon Puzzle et Nibbler.
Galaxy 89 : Ce jeu est un clône du classique Space Invader. Plaisant, on n'y reste un bon moment. Et c'est plutôt gênant car quand on le regarde vraiment, on le trouve assez laid question graphisme. Et l'on est, comme souvent avec les jeux du DP, surpris de se voir continuer à jouer alors que l'on dit pour la cinquantième fois : "C'est la dernière partie".
Rollon Puzzle : Quand ce n'est ni un Invader, ni un Pac Man et encore moins un Tetris, on trouve des Puzzles dans le DP. Pour procéder dans celui-ci, on fait bouger les carrés par ligne. Toute la difficulté consiste donc à déplacer le carré qu'il vous faut sans pour autant détruire toute la ligne que vous veniez bien évidemment d'arriver à mettre en ordre. Assez diabolique, on le quitte en disant au bout de 5 minutes "que l'on n'a pas de temps à perdre avec ce genre de stupidités".
Nibbler : C'est le pire de tous, le plus diabolique, le meilleur ! Et pourtant, le principe est on ne peut plus simple. Vous dirigez un serpent dans un labyrinthe afin qu'il puisse manger toutes les pastilles qui s'y trouvent. Une seule restriction, le serpent a l'appétit tellement vorace qu'il se mangerait la queue et perdrait ainsi une vie... Autre détail, la queue du serpent devient de plus en plus grande au fur et à mesure qu'il mange des pastilles. En outre, ce serpent m'est des plus sympathique. Il est totalement allumé et porte une peau verte à pois roses, je crois. Si vous en trouvez un comme cela (en peluche ou non), n'hésitez pas à me l'envoyer par la poste à la rédaction, je sais être généreux...

Space War

Uniquement jouable à deux, ce jeu se révèle être un des meilleurs que je connaisse dans le DP. Le but est élémentaire, détruire le vaisseau de celui qui manipule l'autre engin. Cependant, il y a le soleil avec un astéroïde en orbite entre vous deux. Il faut apprendre à manipuler son vaisseau en tenant compte de l'attraction du soleil qui a tendance à vous attirer dangereusement vers ce dernier. Il est possible de se mettre en orbite mais cela est on ne peut plus difficile. Il faut bien évidemment éviter de se "scracher" sur l'astéroïde ou le soleil. Les tirs des vaisseaux sont déviés en fonction de votre position par rapport au soleil et il faut vraiment apprendre à tenir compte de l'inertie. De plus, détruire le vaisseau ennemi n'est pas suffisant, il faut encore éviter les parties de ce dernier au risque d'être endommagé ou plus. Excellent !

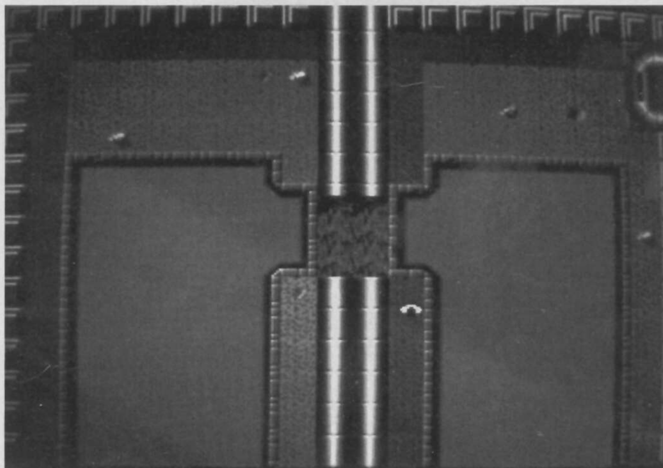


Roll on Puzzle



Galaxie 89

L'Attaque des Aliens verts visqueux de la Planète 27b/6 ou plus modestement appelé Space Invader II.
Ce titre n'est pas sans évoquer certains films de SF en cartons-pâte particulièrement naïfs et plaisants. L'environnement sonore est excellent et nécessite à lui seul l'achat de ce jeu. Votre vaisseau est au centre de l'écran. Les bunkers, qui sont normalement au dessus de vous dans un Space Invader classique, vous entourent. Les ennemis sont toujours en colonne à ceci près qu'ils attaquent en cercle. Vous pouvez faire tourner votre vaisseau et les bunkers. Bien évidemment, les tirs passent toujours entre deux bunkers et touchent votre vaisseau immanquablement. Là aussi, nous sommes en présence d'un must incontournable.



Castle Kunquat

Pendu V2.01

Ce jeu du pendu est en français. S'il se trouve dans cette rubrique c'est que j'ai trouvé assez plaisant de voir un malheureux homme se balancer au bout d'une corde. Il est possible de jouer avec la base de mots fournie avec le soft ou d'en créer une autre. L'atout principal de ce pendu est qu'il soit en Français.
Le mois prochain, vous saurez tous sur les modules, les loaders, OCtaMED 5.0, Protracker 3.0 et toute la musique du DP !

Sébastien Lubrano

MERCI !

A l'intention de tout ceux qui ne sauraient pas où se procurer les jeux cités dans cette rubrique, nous signalons qu'ils nous ont étés aimablement fournis par :
Free Distribution Software (82, rue de Sailly BP 134 59453 Lys Lez Lannoy, Tel : 20.02.06.63.).

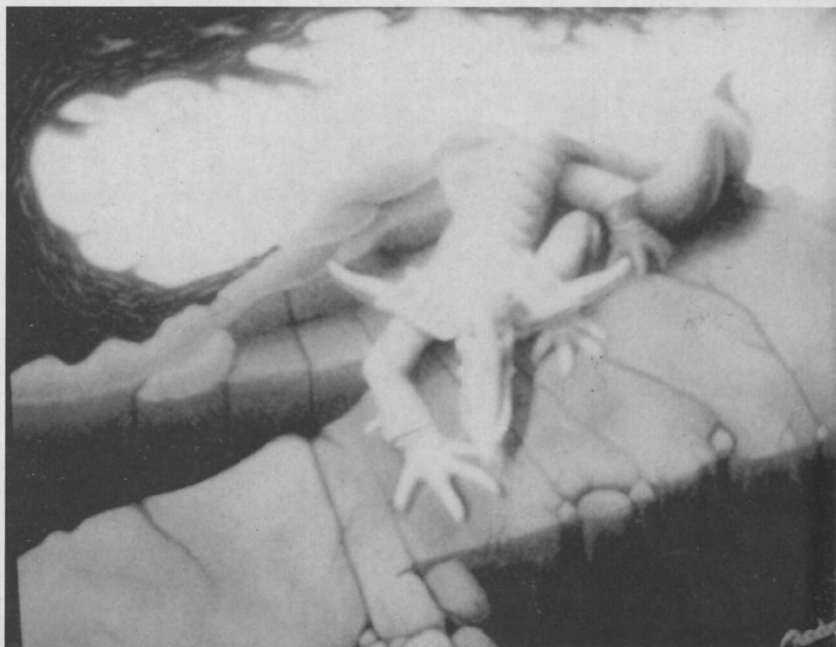
I.F.A (Route Nationale. 59680 Cerfontaine, Tel : 27.65.58.11.). Ces jeux seront diponibles prochainement en téléchargement sur le 36 15 Amiga Revue.

Je tiens aussi à remercier toutes les sociétés qui m'ont envoyés des disquettes qui feront l'objet de tests ultérieurs :

BAB Micro Center (7, rue des Coursic, 64100 Bayonne) France.
Festival Distribution (3, rue Anatole France, 13220 Chateauneuf Les Martigues)

Phoenix Dp (bp 801, 64008 Pau Cedex)

Silicone Dp (5, Bd des Arceaux, 34000 Montpellier)



DEMOS TESTS

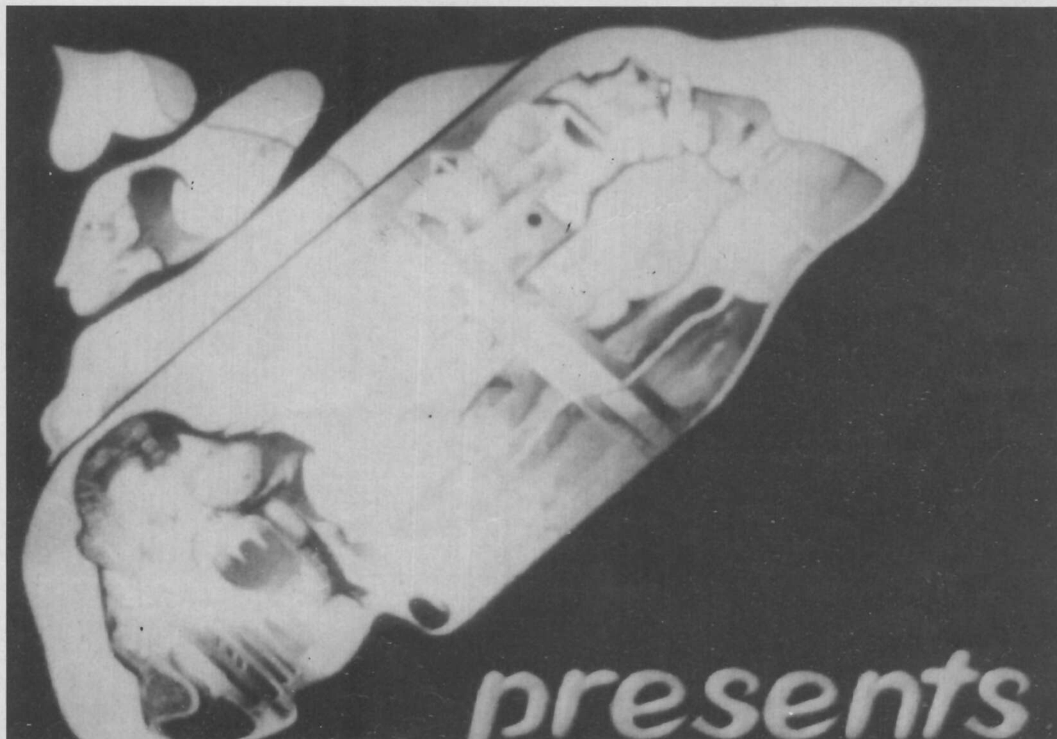
Pas grand chose ce mois-ci aussi bien sur A500 que sur A1200. Les productions se font rares. Logique ! tout le monde se réserve pour les prochaines démo party.

Lemon. : Rink a Dink

Code + Design : Paradroid
Gfx : Facet et Danny
Music : Nuke

Réalisée à l'origine pour la destiny party en Angleterre cette démo de Lemon a vu sa sortie repoussée à cause de l'annulation des concours pour une sombre affaire de vol de disque dur... Rink a dink est à mon sens une track un peu spéciale. Si le niveau de code est tout à fait honorable avec même quelques effets novateurs, comme la routine de triangle emboîtées dynamique par exemple. La musique m'a déçu pour du Nuke, on pouvait s'attendre à mieux ! On est très loin de la qualité des tunes de Legalise it II. Quand aux gfx, bien que peu nombreux ils sont de qualités. En fait la plus grosse lacune de la démo, c'est le design. En plus d'être quelque peu douteux c'est une pâle copie bien terne voir complètement ratée de ce que fait Melon Dezign. Une mauvaise imitation. Le pire reste la hidden part (bouton de souris lors du boot) où Lemon nous explique très clairement que ce n'est pas beau de faire des anagrammes avec Melon, de pomper leur style, mais eux c'est différent, ils ont le droit car ils étaient les premiers à le faire ! Attention je ne suis pas anti Lemon, mais seulement je n'aime pas qu'on dise des conneries...

Code : 16/20
Gfx : 15/20
Musique : 10/20
Design : 6/20
Originalité : 8/20



Absolute : Clairvoyance

Code: Adt & Edge
Gfx: Rack & Rodney
Music:doc Holiday & twilight

Après un long chargement (cette démo n'est pas en trackloading mais utilise le DOS !) c'est tout une pléiade d'effets plus ou moins originaux qui se succède. Une présentation du groupe avec un logo sur une pseudo bitmap box, une séquence d'un crash digitalisé d'une course d'indy-car superbe et originale (d'ailleurs on se demande ce que cela vient faire ici ?). Le reste de la démo s'accélère au rythme de la musique endiablée jazzy-funk : cube en dots, scrolltext avec des fontes en 627 couleurs (sur A500), une classique bitmap box tournant en une vbl (sur laquelle on peut inter-agir via la souris), un plasma qui zoom et effectue des rotations, le tout synchronisé avec la musique, emballé dans un design simpliste mais correct.

Code : 15/20
Gfx : 15/20
Musique : 14/20
Design : 13/20
Originalité : 13/20



DÉMOS AGA

KEFRENS : intro Galemand's 93

Code : Newton
Gfx : R.W.O.
Zick : Dice
Design : ?

A défaut de la prochaine intro AGA de Laxity, vous pourrez toujours attendre avec cette intro des "autres" de Kefrens. Effectivement ici on ne retrouve pas l'équipe habituelle : Laxity, Airwalk, etc... Sauf R.W.O. Mais cependant le boulot est d'aussi bonne facture. Bien que très courte on retiendra de cette démo une routine impréssionnante et originale du coder. Elle consiste en une sorte de mapping sur une sphère. Imaginez donc une image scrollant dans tous les sens, tout en épousant les contours d'une sphère. Sinon le reste est assez commun.

Code : 17/20
Gfx : 16/20
Musique : 13/20
Design : 12/20
Originalité : 16/20

MUFFBUSTER : nop

Code : Jav
Gfx : Rack
Musique : Jeva
Design : ?

Si cette démo sur le plan du graphisme et de la programmation réalise un bon score, il n'en est pas de même concernant son originalité ! Pour la énième fois on nous rebalance des milliards de dots et des rotations de bitmap ! Ok c'est très bien fait et d'un niveau supérieur à la normale, puissance de l'A1200 oblige. Mais quand même, il va falloir penser à la suite ! Car depuis près de deux mois j'ai comme l'impression de voir la même démo. Alors les gars où elles sont passées les 256 couleurs ? Et les sprites 64 pixels de large ? Et les scrollings au quart de pixel près ? Comment ? Ahhhh ! Je vois on attend qu'un coder lance le mouvement pour ensuite lui piquer sa source ou dans le meilleur des cas son idée. M'enfin la machine possède suffisamment de ressources pour nous pondre des choses originales. Non ?



Code : 15/20
Gfx : 17/20
Musique : 14/20
Design : 13/20
Originalité : 8/20

Si vous voulez que vos productions soient testées, n'hésitez pas à nous les faire parvenir.

Démos

1- Desert Dream (Kefrens)
2- State of the Art (Spaceballs)
3- Hardwired (Silents/Crionics)
4- World of Commodore (Sanity)
5- Technological Death (Mad Elks)

HIT PARADE

Meilleurs groupes	Dentros
1- Sanity	1- Interference (Sanity)
2- Kefrens	2- 3D Demo II (Anarchy)
3- Melon	3- Mind Riot (Andromeda)
4- Lemon	4- Announce (Lemon)
5- Silents	5- Substance (Quartex)

L'ACTUALITÉ DE LA SCENE

Solaris n'existe plus, ses membres ayant rejoint d'autres formations ou quitté la scène.

Dreamdealers France (le QG) a définitivement renié sa section allemande.

Reverse a quitté Digital pour Melon Dezign. Contaminé par l'esprit "kitch" qui règne dans ce groupe, il change son pseudo en Schmoovy-Schmoov. Actuellement musicien, il étend son registre d'activité en s'adonnant au code (cf. la dernière production de Melon Dezign).

Space Wars, l'odissey galactique de Tobias Richter (auteur des slides et des animations Agatron) en cassette vhs, ainsi que Hobbit & Spaceships l'album CD de Bjornn Lynne (Dr Awesome/Crusaders) sont toujours disponibles chez Phoenix DP.

Performer/Melon Dezign vient de se racheter un Amiga et compte revenir sur la scène avec une nouvelle trackmo. La Human Target II ?

DÉMOS

DÉMOS ET DES SOUS

Dernièrement, alors que je relisais ma collection de Picsou Magazine, m'est venue une étrange question : est-ce-que Balthazar Picsou trouverait un intérêt à faire des démos ?

Bien sûr que non, répondront les fans avisés, parce que le démomaking n'est pas une activité lucrative. Cette subtile entrée en matière pour lancer le sujet du mois : peut-on gagner de l'argent par le demomaking ? Bien non, désolé.

C'est vrai, à première vue, il est impossible qu'une démo puisse rapporter de l'argent. Il existe plusieurs freins à cela.
Tout d'abord l'essence même de la chose : on fait des démos pour le plaisir, pour le "fun", pour être le meilleur, pour se faire remarquer ou pour simplement s'exprimer. Ce désintéressement devient de la folie lorsque l'on jette un oeil sur le travail accompli par certains groupes. Songez que la réalisation d'une démo de qualité demande au minimum un mois de travail à ses concepteurs (coders, graphistes, musiciens et designers). La folie fait ensuite place à... (Existe t-il un état plus grave ?!) au vu de la qualité technique, graphique et sonore qui dépasse largement certaines productions commerciales ludiques. Cet état plus grave que la folie, c'est l'essence même de ce milieu, c'est la passion.

Secundo, les professionnels du monde de l'Amiga ne comprennent pas l'intérêt de tout cela. Qu'est-ce qu'une démo ? A quoi ça sert ? Il est vrai qu'à fortiori, les démos ne présentent aucun intérêt commercial : on ne peut même pas les vendre (les distributeurs de domaine public ne tirent théoriquement aucun bénéfice de la vente de démos, ils vendent un service et non pas un produit).

Tout cela ne constitue que des arguments qui annihilent tout espoir de gloire et de richesse de certains... Et pourtant, les moyens qui permettent indirectement ou non de rentabiliser l'activité de création de démos existent bel et bien. Les voici :

Les jeux

Un bon CV, comme vous le savez, ne suffit pas lorsque l'on désire entrer dans le monde de la création de jeux. Présentez en plus vos réalisations "démoniaques" aux différentes sociétés qui remarqueront ou non votre talent. Il ne suffit pas seulement d'avoir codé une bonne routine, dessiné une superbe image, ou composé une musique d'enfer : il faut savoir le refaire. En fait, c'est là que le mot "démo" prend tout son sens : démontrez vos capacités !

Cette solution aboutit dans de nombreux cas à une situation de pige (pour les musiciens notamment) ou à un emploi plus ou moins stable. On citera parmi ceux qui ont choisi cette voie et y ont trouvé le succès : Dan Scott (Dan/Lemon) programmeur chez Core Design, Ricko Holmes (ex-Crusaders) graphiste chez Team 17, et Allister Brimble musicien chez Team 17 également.

Pour les programmeurs, voici une adresse qui leur ouvrira (peut-être) ne serait-ce qu'une petite porte sur une future carrière : Black Legend Software France, chez M. Arnaud Guyon, 27 rue Albert 1er, 92600 Asnières. Tél : (1) 47.93.03.67. BLSF est la section française d'une société dont les développements sont basés sur l'esprit d'équipe propre au milieu de la démo et se font dans un cadre international, Black Legend Software ayant déjà ouvert des "offices" dans toute l'Europe, en Amérique du Nord, etc.

Vente aux enchères

A une époque où le ST tenait le haut du pavé en matière de démos, il était fréquent de voir un éditeur acheter une routine à un coder surdoué qui avait réalisé un scrolling correct ou un système de déplacement de sprites révolutionnaire. Vous aurez moins de chance de nos jours étant donné que l'Amiga a été fouillé de fond en comble, on arrive bientôt aux limites de cette bonne vieille bécane.

Démonstrations de magasin

Il y a encore quelques temps, cette alternative aurait pu être intéressante. Le principe est de produire une démo mettant en valeur les machines en vitrine. Mais avec l'arrivée de Scala et autres Multimédia Maker (anciennement RSI Demomaker), les commerçants préfèrent réaliser seuls leurs démos où utilisent celles fournies par les éditeurs ou Commodore.

Et puisque l'on parle du constructeur, on citera le groupe Digital qui a réalisé à la demande de Commodore France une démo exploitant les possibilités de l'Amiga 1200. Digital a reçu en guise de rémunération un moniteur multisynchro et un A1200.

Toujours est-il que Scala est doué mais reste encore incapable de réaliser certains effets. Les démonstrations, vous le savez, c'était le multimédia avant l'heure.

Dr Jekil et Mr Hyde d'Andromeda préparent une démo spécifique au chipset AGA. On espère que ce sera un truc différent des dernières démos A1200 : paf ! J'leur colle un dégradé de 256 couleurs. Bing ! De la 3D super fluide parce que la machine pédale plus vite. Boom ! Une grosse rotation de bitmap. Bref, on commence à se lasser.

Contrairement à la rumeur, Hof n'a fait que passer chez Movement pour aussitôt plier bagage et rejoindre Melon Dezign.

De nouveaux arrivants chez Syntex : Dr 1mips (raytrace), Drebin (design), Duke (coder assembleur). Coté productions, Avoriaz prépare un slide show AGA 256 couleurs en trackdisk avec Duke. Voilà qui va faire du bien à nos rétines !

D'après plusieurs personnes Live 2 (l'excellente boîte à potins française) devrait sortir incessament sous peu... Un jour quoi...

La publicité

C'est nouveau ça vient de sortir, ça n'existait pas auparavant, sinon sous une forme embryonnaire. Le principe est on ne peut plus simple : la démo sert de support publicitaire ou devient carrément la publicité elle-même. En examinant le circuit plus ou moins complexe de distribution des démos (associations, sociétés, téléchargement, BBS, swapers et spreaders individuels etc.) et l'origine lointaine de certaines démos ("242" nous vient de Finlande, "Interference" d'Allemagne, "Enigma" de Suède, et ainsi de suite jusqu'en Israël, Turquie etc.) on imagine très facilement l'intérêt pour les éditeurs et dans une moindre mesure pour n'importe quelle société. C'est la publicité à moindre frais avec une assurance de toucher directement le public visé.

Dans ce cas préçis de la pub-démo, votre meilleur atout sera votre "distributivité", c'est à dire la capacité de vos productions à être "spreadées" (diffusées) dans le monde entier. La preuve tangible de cette distributivité pour l'annonceur sera par exemple de trouver vos réalisations au catalogue de telle société de DP en France ou de telle autre en Angleterre ou en Allemagne. Car dans cette catégorie, il ne fera aucune différence que vous vous appelliez Melon Dezign ou The Bachibouzouk Team From Space...

Le petit problème dans cette histoire c'est le désintéressement des "masses populaires" au phénomène démos. Désintéressement qui commence à disparaitre grâce aux efforts de vulgarisation (ça vole haut ce mois-ci !) des magazines comme Amiga Concept, Amiga Dream, et depuis déjà longtemps, Amiga Revue, bien sûr.

Les compétitions

Vous n'êtes pas sans savoir que régulièrement se tiennent des réunions plus ou moins importantes qu'on appelle communément "party". Des concours y sont toujours organisés. A la clé, des prix allant de 100$ à 3000$ lors des plus gros évènements (soit environ 15 000 F) sont remis à celui qui aura réalisé la meilleure démo ou pour les artistes ésseulés, le meilleur dessin, la meilleure musique.
Si vous voulez tenter votre chance à la Party 3 l'hiver prochain au Danemark ou à la Saturne Party 2 en 94, je vous conseille vivement de suivre la tendance actuelle qui est à l'originalité.

Conclusion

Etre bon ne suffit pas, il faut anticiper et surtout ne pas attendre un évènement du genre "J'ai vu votre démo, voici ma carte, je vous engage à 20 000 frs par jour faites moi un jeu". Oh doux rêveurs, ce n'est pas le succès qui viendra vous chercher... Rappelez vous qu'il vous faudra mettre en avant votre talent et également montrer, à la loupe s'il le faut, à votre éventuel employeur le profit qu'il peut tirer de vos services.

Pour tous ceux qui ont vu dans cet article une grosse poussée de matérialisme envahissant et dégoûtant (des gens comme ça existent), qu'ils se rassurent, le titre "comment faire de l'argent..." peut également se comprendre "comment trouver un emploi". Qui me blamerait d'une telle intention en cette période de crise économique ? Cling ! (Bruit traduisant l'apparition d'un anneau de lumière au dessus de la tête de qui vous savez.).

Pour conclure dans l'esprit de l'introduction de cet article, voici un dernier conseil, valable dans tous les domaines : prenez garde aux Rapetous...

Rachid Ouadah ■

JESSICO



"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

- JUMP 260
- 10 INTELLIGENT GAMES 309
- COMPIL SILMARIS 285
- COMBAT CLASSICS 2 280
- FOX COLLECTION 2 325 — Prehistorik + Nicky Boom + Risky Woods + Oh no Lemmings
- 10ème ANNIVERSAIRE 330 — Bumpy's + Dix + Tenniscup 2 + Best of best
- FUN RADIO 4 285 — Superski 2 + First Samouraï + Crazy cars 3
- LORDS OF POWER 320 — Silent Service 2 + Railroad Tycoon + Perfect Général
- ARCADE KIT 5 289 — F16 Combat + GP 500cc + D. Dragon 2 + Manchester United EUROPE + Permis de tuer
- SPACE LEGENDS 289 — Wing Commander + MegaTraveller 1 + Elite
- FOX COLLECTION 1 339 — Baby Jo + Blues Brothers + Moktar + Monty Python's
- STRATEGIES 292 — Dominium + Realms + Operation Stealth
- KINGS OF ADVENTURE 292 — Goblins + Bargon Attack + Fascination
- UNIVERSE 252 — Nicky Boom + Dominium + Superski + Grand Prix 500 cc 2
- SPORT MASTER 292 — PGA Tournament Golf + Indy 500 + Tennis Advantage + Euro Club Soccer
- THE GREATEST 325 — Dune + J.White Snooker + Lure of the Tempress
- ACTION SPORT 269 — Killerball + Superski 2 + Grand Prix 500 + Advantage Tennis
- MAGIC WORLD 252 — Storm master + Crystal Arborea + Dragon Breath
- DREAM TEAM 225 — WWF + Simpsons + Terminator 2
- MEGAMIX 292 — Agony + Leander + Orky
- FANTASTIC WORLD 365 — Megalomania + Populus + Realms + Pirates + Wonderland
- VROOM + GREAT COURTS 2 229
- PRENIUM 269 — Baby jo + Panza + Tennis
- SPORT BEST 2 269 — Tennis cup 2 + Crazy cars 2 + Kick off 2
- FUN RADIO 3 369 — Battle of Britain + Monkey island 2 Indiana jones 3 + Battle 1942
- STRATEGY MASTERS 329 — Populus + Deuteros + Hunter Spirit of excalibur + Chess player
- FUN RADIO 2 309 — Great court 2 + Tournament golf + Speedball2 + GP 500 cc2 + Kickoff 2
- PLANETE AVENTURE 2 349 — Monkey Island 1 + Populus 1 + Loom + Explora 3
- L.C. WAIKIKI 342 — Prehistorik + Blues Brothers + R-type 2 + Fighter Bomber
- NRJ 4 292 — Swap + Barbarian 2 + Prince of persia + Team suzuki + Tennis cup
- LES MAITRES DE L'AVENTURE 349 — Maupiti island + Operation stealth + Voyageurs du temps
- NRJ 3 299 — F16 + Double dragon 2 + Italy 90 + Welltris + Turbo out run
- 10 MEGA HITS 3 349 — Stunt car + Last ninja 2 + 3 Slooges + Foot man 2 + Highway 2 + Tetris + Defender + Trivial 2 + Ranx + APB
- CAPCOM COLLECTION 269 — Strider 1&2 + Un squadron + Dinasty Forgotten world + Ghouls'n ghosts + Led storm + Duel

LOGICIELS JEUX

- A-TRAIN 292
- A 320 USA Airport 340
- ALFRED CHICKEN 239
- AIR FORCE COMMANDER 362
- ANCIEN ART of WAR in SKIES 329
- APOCALYPSE 252
- B17 FLYING FORTRESS 312
- BATTLE ISLE 93 289
- BATTLETOADS 262
- BILLARD AMERICAIN 282
- BLADE OF DESTINY 289
- BLASTAR 249
- BLOB 249
- BLUE AND THE GREY 309
- BOB'S BAD DAY 245
- BODY BLOWS 242
- BRIDGE OMAR SHARIFF 359
- BURNING RUBBER 249
- CAMPAIGN 342
- CAMPAIGN MISSION 180
- CANTONA STRIKER 265
- CIVILIZATION 342
- CHAOS ENGINE 252
- CHUCK ROCK 2 252
- COMBAT AIR PATROL 279
- COOL WORLD 252
- DARKMERE 329
- DOGFIGHT 289
- DRACULA 280
- DUNE 2 (VF) 295
- ENTITY 292
- F117 NIGHTHAWK 319
- FIRE COPTER 290
- FLASHBACK 269
- FRONTIER ELITE 2 340
- GENESIA 289
- GLOBAL GLADIATORS 289
- GOAL 272
- GOBLIINS 3 310
- GUY ROUX MANAGER 252
- HARRIER ASSAULT 342
- HIRED GUNS 310
- INTERNATIONAL OPEN GOLF 259
- ISHAR II 252
- LEGACY OF SORASIL 259
- LEGEND OF KYRANDIA 305
- LEGEND OF VALOUR 355
- LEMMINGS 2 242
- LOST VIKINGS 250
- LOTUS 3 252
- MICROPROSE GOLF 299
- MICROPROSE Grand-Prix F1 319
- MORPH 280
- NICKY BOOM 2 275
- OM SUPER FOOTBALL 252
- ONE STEP BEYOND 249
- OVERDRIVE 250
- PERFECT GENERAL 342
- PERFECT GENERAL DATA D. 192
- PINBALL FANTAISIES 242
- PREHISTORIK 2 272
- PREMIER MANAGER 2 259
- RAGNAROK 342
- ROOKIES 252
- RYDER CUP GOLF 255
- SENSIBLE SOCCER 93 225
- SHORTGREY 292
- SIMON THE SORCERER 310
- SOCCER KID 270
- SPACE HULK 289
- STREETFIGHTER 2 242
- SUPER LEAGUE MANAGER 250
- SYNDICATE 269
- THEATRE OF DEATH 285
- THE PATRIZER 289
- TRANSARTICA 292
- TURRICAN 3 260
- VROOM MULTIPLAYER 192
- WAR IN THE GULF 292
- WORLDS OF LEGENDS 292
- W.W.F 2 252
- YO! JOE! 240
- ZOOL 252
- ZYCONIX 229

AMIGA CD 32

- ALIEN BREAD 150
- ALFRED CHICKEN 290
- COMPOSER QUEST 330
- DEFENDER OF THE CROWN 285
- DEGENERATION 260
- F17 CHALLENGE 150
- INTERN. OPEN GOLF 285
- JURASSIC PARK 320
- JAMES POND 2 280
- LEGACY OF SORASIL 260
- LOTUS TURBO TRILOGY 330
- OVERKILL CHAOS 285
- PINBALL FANTASY 320
- QWAK 150
- ROBOCOD 305
- RYDER CUP GOLF 285
- SLEEP WALKER 285
- SENSIBLE SOCCER 295
- SURF NINJAS 280
- ZOOL 280
- UTOPIA 2 285

VIDI AMIGA 12

LE DIGITALISEUR VIDÉO Nº 1 EN EUROPE
Rapide et simple à utiliser.

* Digitalisation à partir d'un signal **YC** ou **PAL** au choix.
* Entièrement compatible avec les nouveaux modes **AGA** des **A1200** et **A4000**(+262.000 en mode **HAM8** pour une taille d'écran maximum de **704 par 566**).
* Il permet la capture de **séquences entières** de **vidéo**.

VIDI AMIGA 12 1190

UTILITAIRES

- AMOS 3D 349
- EASY AMOS 429
- AMOS PRO 1.1 690
- COMPTE CHEQUE 290
- Copieur SynchroExpress 500 395
- Copieur SynchroExpress2000 450
- DELUXE PAINT IV v4.0 695
- DELUXE MUSIC v2.0 785
- DISCOSCOPIE PRO 3.0 390
- EXCELLENCE 3.0 590
- FUN COLOR 690
- HOME MUSIC KIT 590
- KINDWORDS 3.0 490
- MULTIMEDIA MAKER 495
- PAINTER 3D 590

EDUCATIFS

ADI

- ADI FRANCAIS CE1 285
- ADI FRANCAIS CE2 285
- ADI FRANCAIS CM1 285
- ADI FRANCAIS CM2 285
- ADI FRANCAIS 6e 285
- ADI FRANCAIS 5e 285
- ADI FRANCAIS 4e 285
- ADI FRANCAIS 3e 285
- ADI MATHS CE1 285
- ADI MATHS CE2 285
- ADI MATHS CM1 285
- ADI MATHS CM2 285
- ADI MATHS 6e 285
- ADI MATHS 5e 285
- ADI MATHS 4e 285
- ADI MATHS 3e 285
- ADI ANGLAIS 6e 285
- ADI ANGLAIS 5e 285
- ADI ANGLAIS 4e 285
- ADI ANGLAIS 3e 285
- APPLICATION ADI PAR CLASSE ET PAR MATIERE 195

CEDIC/NATHAN

- ANGLAIS Débutant 6e/5e 275
- ANGLAIS Confirmé 6e/5e 275
- ALLEMAND Débutant 6e/5e 275
- ALLEMAND Confirmé 6e/5e 275

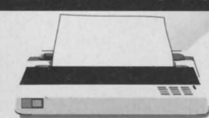
ACCESSOIRES

- VIDI AMIGA 12 1190
- SOURIS GENIUS AG 199
- CABLE PERITEL AG 119
- Doubleur Bus Disc Dur / MK3 199
- Alimentation A600/500/500+ 499
- EXTEN. 512K A500 + 399
- EXTEN. 1MO A600+horl. 599
- EXTEN. 512K A500. 249
- EXTEN. 512K+HORL A500 299
- EXTEN. 1.5 Mo+HORL A500 999
- ENCEINTES ZY FI 399
- SWITCH SOURIS/JOYSTICK 199
- ADAPT.4 JOYSTICKS 75
- LECTEUR INTERNE A500 490
- LECTEUR EXTERNE 3.50" 695
- Interface MIDI 3+1+(cables) 249
- ETIQUETTES 3.50" LES 100 32
- BOITIER JSY 80 = 80 x 3.50" 109

RUBANS

- *Tous les rubans NB par 3* 144
- CITIZEN 120D +SWIFT 9/24 59
- STAR NL 10 59
- STAR LC 10-LC 20 59
- STAR LC 10 COULEUR 99

SUPER PROMO



IMPRIMANTE STAR LC 100
Couleur **1690**

PRIX BUDGET

- 688 SUB ATTACK 149
- ALIEN BREAD 92 119
- BARD'S TALE 3 109
- BATTLE CHESS 119
- BATTLEHAWKS 1942 149
- BUDOKAN 129
- CALIFORNIA GAMES 2 129
- CHESSMASTER 2100 149
- CHUCK ROCK 139
- CRYSTAL OF ARBOREA 99
- D.GENERATION 159
- F 15 STRIKE EAGLE 2 189
- F 16 COMBAT PILOT 99
- F 19 STEALTH FIGHTER 169
- FALCON 159
- FALCON M.D COUNTERS 99
- FALCON M.D FIREFIGHT 99
- FINAL FIGHT 99
- FLIGHT OF INTRUDER 159
- HERO QUEST 99
- INDI. JONES Last Crusade 159
- JACK NICKLAUS GOLF 109
- KNIGHTMARE 159
- LAST NINJA 2 109
- LAST NINJA 3 129
- LEANDER 159
- LEGEND 159
- LOOM 159
- LOTUS 2 Turbo Challenge 129
- M1 TANK PLATOON 149
- MANCHESTER UNITED 99
- MANIAC MANSIONS 129
- MEGATWINS 129
- MERCS 119
- METAL MUTANT 99
- MIG 29 129
- OPERATION HARRIER 129
- OPERATION STEALTH 149
- PINBALL MAGIC 99
- PIRATES 129
- POPULOUS 129
- PRINCE OF PERSIA 129
- PROJECT X 129
- PRO TENNIS TOUR 129
- RICK DANGEROUS 2 109
- R V F HONDA 99
- STORM MASTER 129
- STREET FIGHTER 99
- STRIKE FLEET 129
- SUPER MONACO G.P 99
- TENNIS CUP 2 129
- TERMINATOR 2 129
- THE CYCLES 99
- THE IMMORTAL 129
- THE SIMPSONS 99
- TOYOTA CELICA 99
- TURRICAN 2 99
- ULTIMATE GOLF 129
- UNIVERSAL WARRIOR 99
- WWF 99

ACTION REPLAY MKIII

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !



94%

- VIRUS KILLER.
MODE-TRAINER HYPER PUISSANT.
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES. (*TRES FACILE D'EMPLOI*).
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS. + EDITEUR + CHOIX DES COULEURS.
- AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCODER
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE UTILISATION JOYSTICK + AUTOFIRE - SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK
- COMMANDES DOS : DIR,FORMAT,COPY....
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT. EDITEUR D'IMAGE.
- BOOT SELECTION+DISK MONITOR+CALCULETTE+ BLOCKNOTE

AMIGA 500 / 1000 / 500+ 599
AMIGA 2000 699

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 3

-Copie de disquettes en moins de 30 secondes
-SYNCHRO EXPRESS nécessite un 2ème lecteur
-Sélection par menu des débuts et fins de pistes (jusqu'à 85 pistes), une ou deux faces, autosélect-Duplicattion d'autres formats tel IBM, MAC, etc

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !

SYNCHRO EXPRESS AMIGA .... 395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000 .... 450 F

CRAYON OPTIQUE TROJAN A500/A500+ 399F.

Quoi de plus naturel que l'utilisation d'un crayon !

Particulièrement recommandé pour les applications d'**Arts Graphiques, de Dessins et les logiciels éducatifs** etc...
Compatible avec **DELUXE PAINT III ET IV.**
Livré avec le logiciel de dessin **KwikDraw** de **TROJAN**

Disquettes 3.50" DFDD

RÉF.	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F

DISQUETTES CERTIFIÉES 100%, GARANTIE À VIE LIVRÉES AVEC ENVELOPPES + ÉTIQUETTES NEUTRES (VERBATIM)

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

HOME OFFICE KIT DE LUXE 675
Kindwords3 + Maxiplan IV + Infofile

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ 93.51.61.30 - 93.97.22.00

à retourner à **JESSICO** - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant

PORT :	
LOGICIEL JEUX	30 F
IMPRIMANTES + CONSOLES	60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES	30 F
ORDINATEUR	100 F
DOM TOM + ETRANGER	60 F

S/TOTAL	
PORT	30
TOTAL	

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre 15-11
❑ Je paie à réception au facteur + 27 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue
date d'expiration ....
NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
VILLE .... CODE POSTAL
SIGNATURE OBLIGATOIRE
FAX : 93.97.07.00

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ▪ précisez votre ordinateur ______ DISC ❑ K7 ❑ ▪ Votre N° Client ______

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

Roman ex-Anarchy a rejoint Sanity.

Reward/Complex a été nommé graphiste le plus honnête (surtout avec lui même !!) par l'équipe des Euro charts, puisque pour sa dernière pic présentée à l'Assembly 93, il a avoué ouvertement qu'il s'agissait à l'origine d'un scan, en signant son image de la sorte : scan+fix : Reward/Complex.

En dépit de tout ce qui se dit, l'organisation de la party III repose uniquement sur les épaules du groupe Silents. Lemon et SpaceBalls seraient plutôt de "simples" figurants dans l'élaboration de cette grande messe.

La version de Jurassic Park sur Super Nintendo a été programmée par Spook de Digital. Pour ce faire, il a dû quitter sa Grande Bretagne natale et s'installer aux USA, à proximité de la boîte qui l'a embauché sur la Côte Ouest. Veinard.

PARTY III : LE PÉLERINAGE ANNUEL DES DÉMOMAKERS

Fort du succès de l'an passé, les organisateurs rééditent "the party" durant les fêtes de Noël dans la ville d'Herning au coeur du Danemark. Inutile de vous dire que cet évènement est attendu de tous !

Cette démo party sera une fois de plus, un évènement majeur, le baromètre qui nous permettra à tous de faire le point sur la scène.

Où, quand, comment ?

La party III se tiendra dans une halle pour conférence du nom de "messecenter Herning" à Herning au Danemark. Elle débutera le lundi 27 décembre à 10 heures, jusqu'au mercredi 29 décembre à 15 heures. Pour si rendre vous devrez emprunter le bus ou le train jusqu'à la gare de Herning. Ensuite le bus n°4c ou la navette, à cet endroit, des organisateurs seront là pour vous accueillir et vous mener à bon port.

Tout dans la démesure !

Les infrastructures et les moyens mis en oeuvre pour cette party sont immenses. Tout d'abord une salle pouvant accueillir 3000 personnes. Un "sleeping-room" (sorte de grand dortoir improvisé) à l'écart. Un vaste parking, un écran géant de 6 mètres sur 4 qui diffusera des démos non stop. Un tableau d'affichage lumineux où seront donnés en direct des infos et les résultas relatifs aux compétitions. Et plus impréssionnant encore une télé locale ! Ainsi, ceux qui se déplaceront avec un téléviseur et une antenne pourront recevoir les programmes concoctés par les organisateurs.

Les plus de la Party III

En dehors des deux cafétérias ouvertes 24h/24h, des sanitaires et des douches mis à la disposition des gens. On trouvera une salle où seront projetés des vidéodiscs très récents, équipée du système dolby stéréo ! Après ça, si de mauvaises langues disent qu'elles se sont ennuyées, elles n'auront qu'à s'en prendre à elles même...

Les compétitions

Là, rien de bien original (à moins que Silents ne nous réserve plusieurs surprises ?). On retrouve les concours habituels : démo, gfx, zick, démo AGA. Par contre les vainqueurs risquent de toucher gros : 3000$ pour le premier prix dans la catégorie démo !

Pour plus d'info

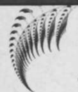
Vous pouvez contacter les organisateurs de différentes façons pour obtenir des renseignements supplémentaires.
Par courrier à cette adresse: The Party 1993, Postbox 755, 9100 Aalborg, Danemark.
Par téléphone au : (+45) 98.15.17.31.
où par modem au : Mainline BBS, Silents DK HQ (+45) 98-15-30-62).

Vous pourrez ainsi vous faire enregistrer et même réserver des tables. Une dernière chose, cette party n'est pas exclusivement cantonnée à l'Amiga. Elle est ouverte aux possésseurs de PC et de C64. Enfin pour terminer, le prix d'entrée est fixé à 150 DKK.
L'adresse exacte du centre de conférence est : Messecenter Herning Varderj 1, 7400 Herning, Danemark

Logiquement on y sera si toutefois Papa Noël se montre généreux avec nous en nous offrant le voyage (je sais le père Noël n'éxiste pas, mais shuutt ! c'est pour Rachid il y croit encore, donc...). A notre retour on vous fera une rubrique spéciale party III. Avec des wagons entiers de news, de photos, d'interviews et de tests des productions présentées !

LA CITATION DU MOIS

**Mushies, musicien, est accro à une version parallèle du Protracker de CRB qu'il a baptisé "Krotracker". Lorsqu'il ne remplit pas fébrilement les patterns de notes que lui souffle une inspiration divine, et qu'il délaisse un moment sa (vraie) basse, il lui arrive de dire ce genre de bêtises : "Tant que je ne serai pas en état de décomposition, je composerai."
On en reparlera dans quelques années, mon vieux...**



France-Festival-Distribution

Un Festival de Choix
Pour Tous les Goûts

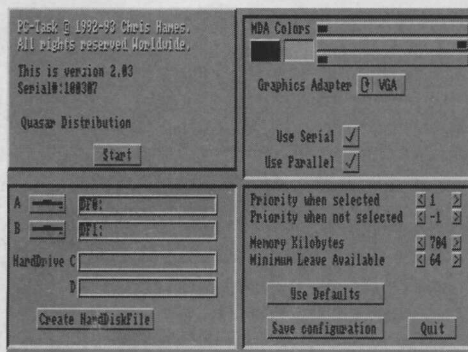
Outre nos 160 VF des plus importants DP internationaux, c'est aussi des exclusivités commerciales en français:

T.U.F2.1: Le Traceur Universel de Fonctions Multifenêtres
Avec Calculs d'Intégrales et Transformations de Fourier!



Réalisé par D. Dolimier pour ses besoins professionnels et pour palier au manque de bons traceurs sur Amiga, T.U.F est ainsi devenu le Traceur de Référence qui raviera tous les Scientifiques qui ont besoin de visualiser rapidement leurs formules. Ses possibilitées sont en effet remarquables: Fonctions 1D, 2D, 3D, Cylindriques Côniques, Sphériques, Quadriques, et toutes les possibilitées de fusion de graphes, de calculs d'intégrales, et de dérivées! Gestion de tous les modes écrans des Sys 2.0/3.0! Hyper pratique grâce aux Multifenêtres donc Multicourbes chacune icônifiables à volonté! Disponible au prix de 100 FF ttc. (Frais d'Envoi: Ajoutez: +10%).

PC-Task 2.03 VF: L'Emulateur PC en Version Complète.



Version Commerciale pleinement fonctionnelle de ce superbe émulateur PC Multitâche avec émulation CGA, EGA et VGA en 256 couleurs possibles sur Amiga 1200 ou 4000. Il Permet de ce fait d'utiliser sur Amiga la plus grande majorité des logiciels PC. Support complet des Ports Parallèle, Série, Souris, Disques durs et CDRom. Support de tous les processeurs 68000 jusqu'à 68040. Les versions spécialement optimisés pour ces processeurs sont également incluses. Compatible avec toute la gamme Amiga. (Systèmes 1.2 à 3.0). C'est le plus puissant des émulateurs PC, ici en package commercial complet avec disquette et manuel VF imprimé au prix de 400 FF TTC (Envoi:+10%).

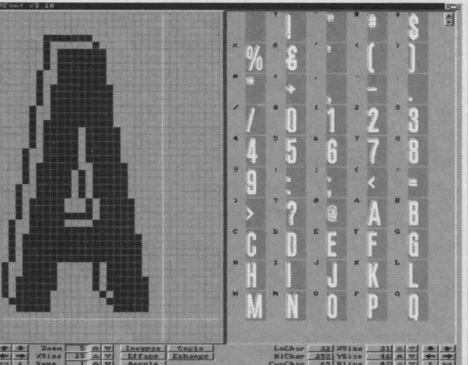
MandelTour AGA: Les Jeux de Fractales Pour Tous

Un Rendu Extraordinnaire des Formes et Couleurs grâce à une Gestion Stupéfiante des Palettes AGA!



MandelTour est le seul sur Amiga qui permette l'exploration des ensembles fractals de MandelBrot avec une qualité d'image et de rendu des plus professionnelles quel que soit la profondeur d'exploration et ceci très simplement grâce à une interface graphique avec menus, requesters, et souris particulièrement étudiée pour permettre même aux plus débutants d'entre nous de pouvoir l'utiliser très facilement. Grâce à d'innombrables astuces il propose d'extraordinnaires et stupéfiantes facilités de gestion des palettes AGA. Admirez cette qualité unique de rendu des formes et filaments! Du fait qu'il a du être entièrement réécrit pour le Sys 3.0 AGA il n'y a pas de remise à jour possible. MandelTour AGA: Prix 150 FF (Envoi: +10%).

AFont: L'Editeur de Fontes Toutes Tailles et Résolutions



Superbe éditeur de fontes multiformat Amiga ou PC sans limite de taille: Grace à ses astuces de programmation et sa gestion de tous les modes d'écrans des Sys2.0/3.0 y compris en Super Haute Résolution, AFont permet ainsi l'édition de toutes les fontes Amiga même celles de très grandes tailles. Nombreux effet spéciaux possible: Zooms multiples, Mise en italique variable, Symétries, Rotation des caractères ou de la police entière. Agrandissements / Réductions des Polices. AFont est compatible avec tous les Amiga (Sys1.3 à 3.0) disponible ici en version exclusive pleinement fonctionnelle, au prix de 100 FF TTC. (Participation aux frais d'envoi: Ajoutez + 10%).

Egalement disponible en Version Commerciale Française Complète:

ORTHO: L'Editeur Correcteur Orthographique Français pour tous fichiers Ascii avec également la conjugaison de tous les verbes français! Prix: 100 FF (+10%).

WBFed: Editeur de fontes comme AFont mais plus particulièrement pour les fontes en couleurs (ColorFont) des Systèmes 2.0 ou 3.0 AGA. 100 FF (+10%).

CockTail 1.43F: Extraordinaire base de donnée gérant déjà plus de 400 recettes de CockTails. Fonctions de recherche facile par tri sélectif. Prix: 50 FF (+ 10%).

Pour nos VF des DP consultez votre AmigaRevue d'Octobre Pg 21.

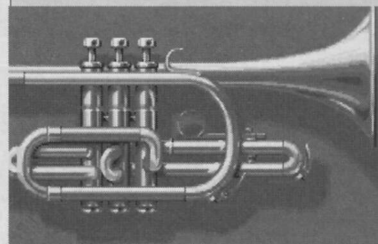
Dans Tous les Cas, Participation aux frais d'Envoi: Ajoutez + 10%

OctaMED Professional V5.0

Version Commerciale Intégralement Traduite en Français

L'Editeur Echantillonneur de Musique Aux Possibilités Uniques sur Amiga et Entièrement Réécrit pour Sys 2.0/3.0!

- **Jusqu'à 8 Canaux Audio Simultanés avec l'hardware de base de l'Amiga!**
- **Gère jusqu'à 64 CANAUX MIDI! Idéal pour des orchestrations importantes!**
- **Possède son propre programme d'échantillonnage qui permet de créer ses propres instruments: Sons de Synthèse et Sons Hybrides!**
- **AFFICHAGE DE LA NOTATION MUSICALE: Edition Tracker ou Traditionnelle directement sur une Véritable Portée imprimable par simple clic!**
- **AIDE EN LIGNE: Un problème d'utilisation? Appuyez sur la touche HELP qui affiche le manuel d'utilisation complet en hypertexte (AmigaGuide)! Un simple Clic avec la souris et vous voilà immédiatement renseigné en français. Si vous êtes débutant une section spéciale vous prend en main et vous explique tout!**
- **Support complet et automatique des fichiers compactés au format PowerPacker et SFCD.**
- **Lit les différents modules des programmes de type Tracker (Sound, Noise, etc..)**
- **Innombrables possibilités de contrôle des effets dans l'échantillonneur et dans l'éditeur d'échantillons: La modification de la hauteur possède une fonction qui permet de réduire en option l'effet d'escalier. Renforcement du volume avec limiteur à 100% (en option) pour éviter la distorsion, le filtre possède aussi un paramètre ajustable, la fonction mixage permet de modifier le volume relatif de deux sons; Effet spéciaux, Echos et Bouclages faciles.**
- **Possibilité de configurer les 10 touches de fonction et les boutons de la souris.**
- **Sauvegarde automatique comme celle qu'on trouve sur les programmes de traitement de texte**
- **Grandes Facilités d'Impression: Imprime tous les blocs d'un morceau de musique avec liste des sections à exécuter, le nom des instruments, des informations sur le tempo, vos diverses annotations ainsi que les noms d'auteurs éventuels et vos copyrights.**



OctaMED Pro 5.0
Version Commerciale Française disponible en Exclusivité.
Prix: 400 FF TTC
(Frais d'Envoi: +10%).

C-TUTOR VF: Un ouvrage de précision pour apprendre le C:

C-Tutor: Manuel professionnel du Langage C désormais disponible en version française imprimée et reliée dans un ouvrage de 220 pages (Qualité PostScript 1200 DPI) avec sa disquette d'exemples. L'ensemble pour 250 FF TTC. (Frais d'envoi: Ajoutez 10%). Traite avec une précision stupéfiante et sur 14 chapîtres tout ce qu'il faut savoir sur la norme C ANSI. Indispensable pour apprendre et se perfectionner dans le langage C. Les exemples fournis sur la disquette sont compilables avec notre Kit C (décrit dans notre catalogue sur AR Oct Pg21). C-Tutor: La référence de précision pour apprendre le C !!!

Eurochèques: +50FF
Recommandé: +30F

France-Festival-Distribution: 3 Rue Anatole France, Fr 13220 Chateauneuf-Les-Martigues

Les Fish & CAM: 30 FF par Volume

CRÉATION ET REPORT D'IMAGES

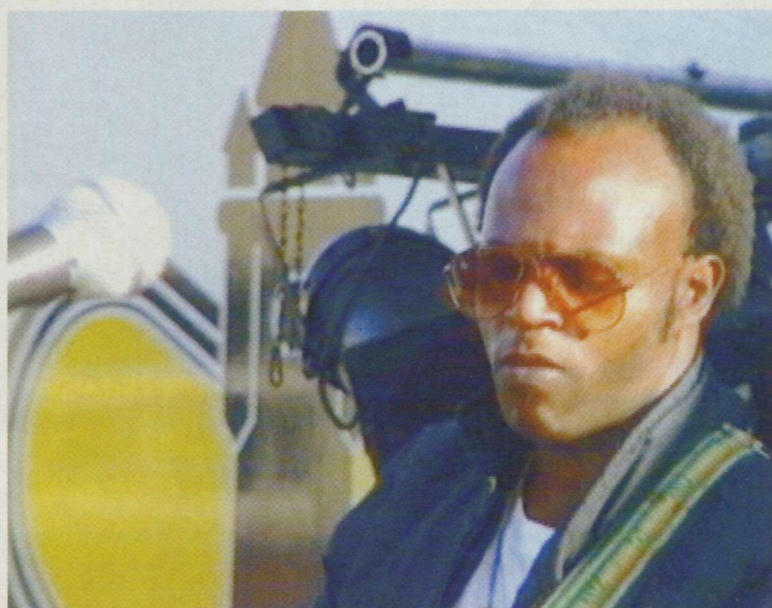
De nombreuses images sont produites sur Amiga pour les grandes télévisions, nous proposons ce mois-ci une station de travail complète qui est plutôt orientée vers la création et le report d'images issues de l'ordinateur.

Cette solution est plus orientée vers le titrage, les trucages, effets spéciaux, génériques T.V, films publicitaires. Pour réaliser un montage vidéo traditionnel, il faudrait s'adjoindre un banc de montage du style BVE (SONY) ou autre. La seule solution de pilotage de magnétoscopes Bétacam ou U-Matic SP est le logiciel édité par Atelier Numérique : 2In
, que nous découvrirons le mois prochain.

Introduction au son

Pour la première fois, nous allons lever le rideau sur la post production audio en vidéo sur Amiga. Les solutions sont encore peu nombreuses il faut le dire!





Dans ce domaine, il va falloir aussi se familiariser avec le vocabulaire de la profession.
Qu'est ce que le Timecode SMPTE ?

C'est un codage temporel avec comme unité l'image qui permet tout les montages et éditions audio et vidéo à l'image près. C'est le "mode" de communication entre tous les périphériques vidéo professionnelle. Il se subdivise en 2 familles : le VITC et le LTC.

L'ADC16

C'est une solution professionnelle de traitement, montage et enregistrement multi pistes audio-numérique. Cette solution permet l'édition en 16 bits sur 2 ou 4 pistes stéréo. Nous utiliserons une station de base qui se compose d'une carte interne ZORRO 2 (2 pistes), d'un rack externe : d'un convertisseur audio-numérique, de la carte de synchronisation XSync (seul système de lecture VITC aujourd 'hui sur Amiga).

La carte ADC16 dispose de 2 sorties analogiques 18 bits, d'une entrée sortie digitale (CD, DAT) et d'une entrée de synchro externe.
La carte XSyn (lecteur de time code) est une carte interne ZORRO 2 munie d'une entrée VITC avec une sortie de recopie du signal composite et une entrée LTC avec une sortie d'une horloge extraite du signal LTC (pour ceux qui veulent toujours savoir !).

Informatique

Pour pouvoir disposer des capacités de tout ce petit monde professionnel, il va s'en dire que la configuration doit être un peu plus que musclée.

Installation et mise en place

Installez l'IV24 dans le connecteur le plus haut du bus comme il est demandé dans le manuel et les 2 cartes Xanadu sur n'importe quel autre connecteur.
Aucun paramétrage des cartes n'est nécessaire.
L'IV24 est actuellement une solution qui marche bien sur le 3000 et le 4000.
Il est indispensable d'avoir un adaptateur pour le 2000.

Nous découvrirons plus en détail l'IV24 dans un prochain article. La carte est équipée d'un interrupteur à 3 positions qui vous permettra de commuter entre les modes de synchronisation internes ou externes de l'IV24.
Mes 3 cartes internes installées : je branche !
Plus nous avançons dans le matériel professionnel, plus les immenses possibilités offertes nécessiteront une installation méticuleuse. Il est indispensable de lire les manuels et de suivre pas à pas les procédures d'installation

(connections et installation du logiciel). les installations automatiques Amiga fonctionnent en général très bien. Et si malgré tout, vous rencontrez des difficultés, questionnez votre revendeur et si celui-ci en est incapable, prenez contact avec l'importateur. Une dernière solution que nous trouvons plus qu'intéressante est de vous faire aider par des utilisateurs chevronnés qui vous guiderons et vous éviterons de tatonner désespérément pendant des heures.
Branchez le connecteur DB15 de l'IV24 sur l'écran et le DB26 du boîtier sur le connecteur du même type de l'IV24.

Pour la carte de synchro, connectez la sortie audio de la piste où se trouve le code LTC de votre magnétoscope sur l'entrée LTC de la carte ou raccordez la sortie composite de votre scope sur l'entrée VITC de la carte de synchro pour les bandes codées en VITC.
La V5000 ou tout autre équipement non doté d'un générateur VITC interne vous obligent à faire coder votre bande (environs 400 FF) avant de commencer votre montage.

La carte ADC16 : les sorties audio sur votre chaine hifi. Reliez les entrées et sorties numériques de la carte et du Dat. Reliez les connecteurs DB9 de la carte et du rack externe. Reliez enfin l'entrée synchro externe de l'ADC16 sur la sortie recopie du signal composite de la carte XSync. Connectez votre source audio aux entrées analogiques du rack.

Branchez la prise Y/C de la caméra ou du magnétoscope de lecture sur l'entrée Y/C du VIU. L'extémité DB9 du câble SFC se connecte sur le scope et l'extrémité DB25 sur le port série de l'Amiga.
Pour le moniteur vidéo, vous avez deux possibilités : dans les deux cas la sortie de l'Amiga, 1) pendant l'acquisition, la



sortie composite High 8, 2) pendant l'enregistrement sur la 2ème sortie composite de l'U-Matic.

Plan de travail

Il faut coder la bande 3/4 avec le SFC pour obtenir un montage à l'image près. Ensuite avec l'IV24, dans la fenêtre IVCP2, dans le panneau RGB Output, commutez entre Ext pour visualiser votre image vidéo en plein écran, ou Keyer pour avoir votre workbench incrusté sur votre vidéo ou encore Amiga pour retrouver votre fenêtre Workbench, de là l'aisance de l'utilisation des raccourcis clavier, pour cette fonction les touches Alt et F6 vous permettront de jongler entre ces 3 possibilités. Je visionne ma séquence et je digitalise à la volée, dans un premier temps je gèle mon image (touche Alt F9) puis je digitalise si je suis satisfait (Touches Alt F10) sinon j'annule mon gel (Alt F9) et je reviens à ma position initiale. Toujours dans la fenêtre IVCP2 et dans le panneau "Frame Grabber Menu", sélectionnez INCREMENT si vous désirez que vos digits se succèdent et se numérotent automatiquement (déclinaison du premier nom) ou COMPRESS si vous voulez renommer chaque prise ou écraser la prise précédente.
Nous avons préféré TVPaint au programme MacroPaint IV24, nous reviendrons plus en détail sur ce logiciel qui a déjà fait toutes les unes. Nous avons pu afficher sur l'IV24 aussi bien à travers Morph +, ADPro et TVPaint. Caligari IV24 vous permettra de vous initier à la 3D. Il va de soi que sur un 3000 de base, les calculs demandent du temps, souvent énormément de temps!

Maintenant que vous avez assemblé les détails de votre montage, il reste à voir les titrages et les derniers effets spéciaux que vous propose Broadcast Titler.
Avec le programme IV24 ouvert, lancez le programme de titrage en surimpression sur votre vidéo, ou importez une image IFF via le menu FILE/Load picture. Tous les ustensiles et ingrédients pour faire une bonne cuisine sont à votre disposition. Broadcast Titler est parfaitement professionnel.



Vous pourrez revenir faire un dernier passage dans IVPIP. Nous avons trouvé plus qu'intéressant cette possibilité de l'image dans l'image, vous pourrez définir la taille du cadre, sa position à l'écran etc...
Préparé et conformé dans ADPro, l'enregistrement des séquences images finales via le SFC se fera sans aucune difficulté. Le manuel est très facile

The Personal SFC v2.12 ©1992 Nucleus Electronics, Inc.

Configuration Editor

VTR Configuration
Current VTR: No VTR detected — Mode: 0 — Edit Delay: 03
ServoLock: Yes — Verify Tape: On — Multi-Edit Pass
SyncField: F1 — Preroll: Sync — MinSize: 15
EP Mode: VID AUD — Preroll Time: 05 — MaxSize: 400
Stand By: Off — Base Range: 00 — Preroll: 07

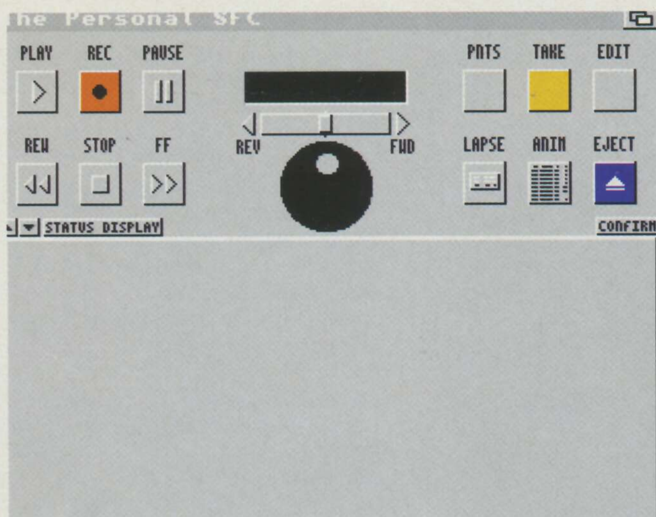
General Configuration
Rem Shuttle: Off — Drop Mode: NonDrp — Safe Spot: None
Alarm: Off — Expert Mode: Off — AnimEd Frames: 3000
Timing: PAL — Abort key: HELP — Default File Paths: Set

Grey Scale Controls
Balancing: NTSC
Brightness: +1

Image Display Controls
PassThrough: Off
Verify IFFs: On

Registration Number:01349
Your Name Here

Use — Save — Cancel



d'accès, une fois que vous aurez une bonne configuration, le SFC est l'outil indispensable du report d'image sur Amiga.

Création de la bande sonore

Vos échantillons sonores sélectionnés, vous les enregistrez en mode sample comme sur un magnétophone standard. Après en avoir créé une image virtuelle (mode song), vous pourrez les éditer de façon non destructive (heureusemement au début). Le mode playlist vous permettra de monter votre bande sonore en chargeant vos documents qui seront représentés sous formes de petites "briques" déplaçables à la souris ou en rentrant au clavier leur time code de début. Les fonctions Fade (atténuation ou augmentation du volume d'entrée ou de sortie) et Crossfade (réglage du volume de transition entre 2 parties sonores) sont accessibles avec une facilité déconcertante. Le plus long de l'opération est la recherche de documents, le montage en lui-même est très rapide.

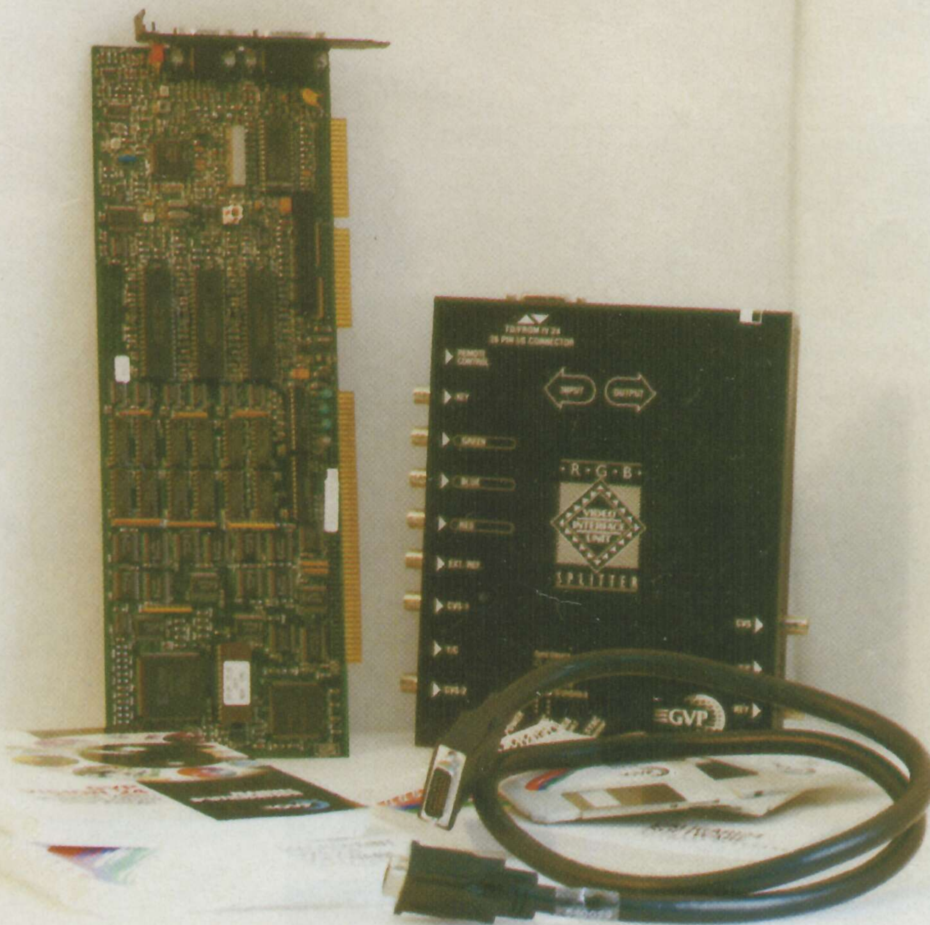
Conclusion

La force de cette solution réside dans l'énorme bibliothèque logicielle tournant sur ces hardwares faisant de l'ensemble un outil de production de haut niveau.

Matériels et Logiciels

Nous avons repris la caméra V5000 Sony pour son très bon optique et une sortie UY/C, une synchro, un ensemble optimum pour l'utilisation de l'IV24. Nous avons choisi le Sony VO9600 P, car même si l'U-Matic SP, leader dans le secteur institutionnel ces dernières années, est aujourd'hui un peu dépassé, en pêchant dans le marché de l'occasion vous pourrez acquérir une machine ayant une qualité d'image en relation avec la solution ici présentée et surtout une mécanique robuste et précise indispensable au report image/image.

Nous avons comme précédemment utilisé 2 écrans, le 1084S pour la vidéo et un Zenith Data System haute définition pour l'affichage de l'IV24.



IV24

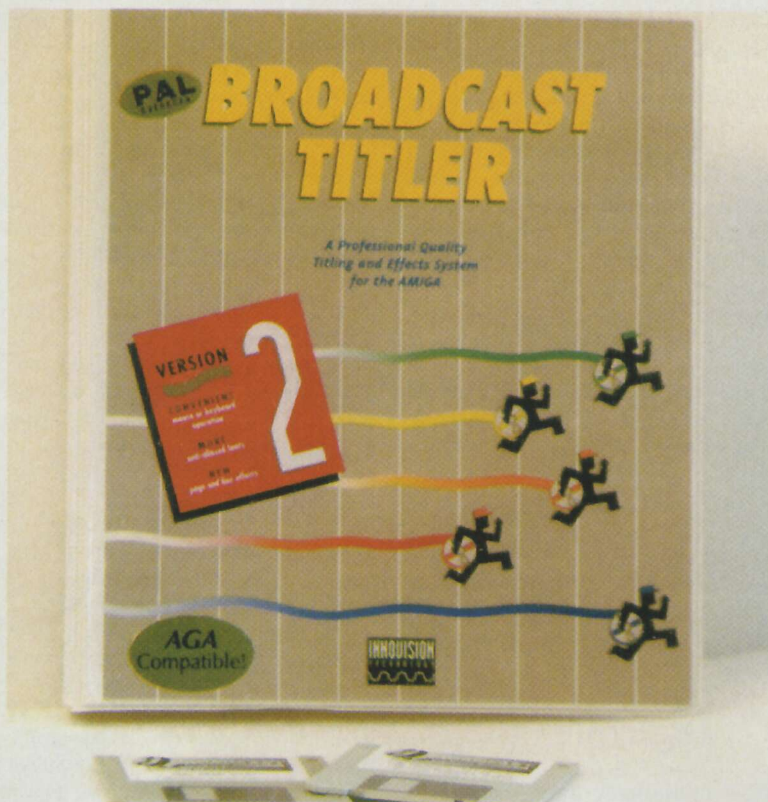
Carte graphique vidéo multifonctions permettant un affichage 24 bits désentrelacé sur un format 768 x 580 en Pal, un digitaliseur permettant de geler et de sauvegarder des images de cette résolution, une fonction genlock permettant de superposer une image 24 bits et une source vidéo composite. Dans la plupart des cas, cette solution évite l'emploi d'un TBC. Une double mémoire d'images 12 bits permet des fonctions telles que : IVPIP qui affiche en 12 bits une source vidéo RVB externe encadrée dans la fenêtre Amiga. Cette particularité peut être utilisée en tant qu'effet spécial ou en présentation interactive combinant des images vidéo enregistrées et des images informatiques. Et MYLAD qui autorise toute sorte de transition entre images).

Cette solution se présente sous la forme d'une carte interne ZORRO 3 équipée de 2 connecteurs (DB15 et DB26) et d'un boitier externe noir avec sur sa face avant un certain nombre de LED, il se branche sur la sortie 15 broches de la carte et sur l'écran. Il permet de sélectionner la norme ou le signal vidéo en entrées et en sorties; il accepte les signaux dans différents formats et les convertit au format RVB nécessaire à l'affichage. Il existe un modèle équipé de sorties composites et un modèle équipé de sorties composites et composantes. Le programme est fourni avec Caligari IV24 (le programme 3D de référence sur Amiga) et MacroPaint IV24 (petit utilitaire de dessin).

Broadcast Titler

Logiciel de titrage professionnel utilisant toutes les capacités d'affichage de l'amiga. Attention ce programme prend la main sur l'Amiga, donc adieu le multitache mais cela ne nous a pas gêné dans notre travail.

Toutes les fonctions sont accessibles à la souris et au clavier. Dans la fenêtre d'édition, les menus se déclinent en 5



étapes avec chacune leur propre fontion. Grâce à la touche Esc ou en cliquant sur le bouton droit de votre souris, vous ferez disparaître et réapparaître le menu en cours. Quatre types de fontes sont proposées mais rien n'empêche d'en charger d'autres. Enfin, vous pourrez avoir le loisir de créer vos titres en caractères internationaux (fini les problèmes de ponctuation pour l'allemand et l'espagnol). Et comme dans tout bon traitement de texte, vous pourrez également importer vos fichiers texte édités sous un autre programme (en ASCII).

SFC

Ce programme permet d'enregistrer les images travaillées à l'intérieur de l'Amiga sur tous les magnétoscopes équipés de la RS422A qui est un port de communication sériel équipant tous les produits vidéo professionnels.
Il se compose d'une disquette programme et d'un cordon qui reliera le port série de l'Amiga à la prise RS422A des magnétoscopes dont la liste se trouve à la fin du manuel. Ce logiciel pilote directement de nonbreuses cartes graphiques dont l'IV24 (VLab, Harlequin, Videotoaster,DCTV etc...).

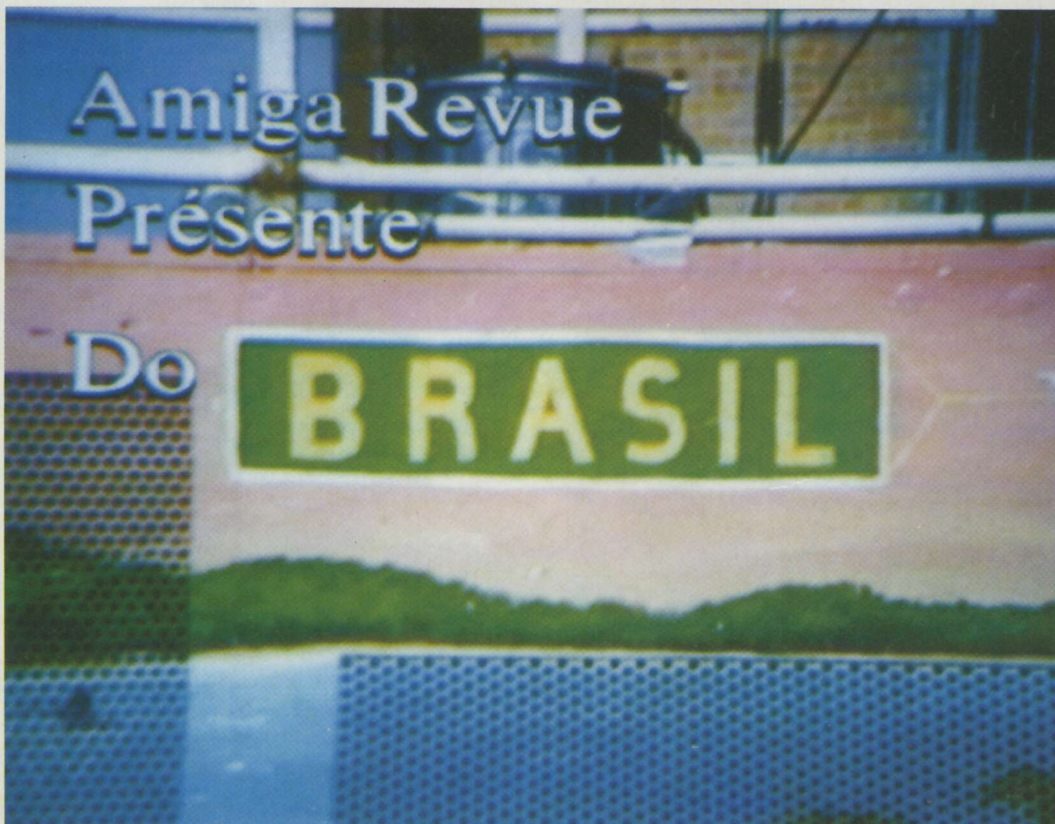
TVPaint

Le programme de dessin de référence sur Amiga, et bien que la version IV24 sur 3000 ne soit pas la plus rapide, la sensation reste agréable et l'on possède au bout de la souris (ou de la palette graphique pour les plus riches) un logiciel de retouche d'images et de création graphique plus que performant.

Nous remercions MAD, CIS pour le prêt du matériel et Xanadu pour le support technique.

Prix :

IV24 :	à partir de 12900 FF
ADC16 :	22900 FF
Broadcast titler 2 :	à partir de 1390 FF
SFC :	3700 FF



Glossaire

DAT : Digital Audio Tape (magnétophone audio numérique).
LTC : Longitudinal Time Code, c'est un code SMPTE enregistré longitudinalement sur la piste audio d'un magnétophone ou d'un magnétoscope.

SMPTE : Society of Motion Picture and Television Engineers, nom de la société qui a normalisé et donné son nom aux stabdards de temps codés (24, 25, 29.7, 30 images/seconde).

VITC : Vertical Interval Time Code, c'est un code SMPTE incrusté dans les premières lignes non visibles de chaque image vidéo.

LE COIN DES DÉBUTANTS

Deuxième volet de notre initiation à la Musique Assistée par Ordinateur (MAO), nous allons parler ce mois-ci des connections, le descriptif du langage Midi en tant que tel se faisant le mois prochain.



Evidemment, à partir de maintenant, cela devient un peu technique, mais si vous vous donnez la peine de la lire, vous y trouverez, n'en doutez pas, une foule d'informations qui vous permettront de mieux utiliser votre matériel. Optimisez tout d'abord votre configuration puis vous pourrez pénétrer les arcanes de ce langage merveilleux ! Je pense ainsi aux fameux CONTROL CHANGE, si souvent négligés, et qui pourtant apportent une richesse d'expressivité que ceux qui ne les pratiquent pas ne peuvent même pas imaginer ! En fait, on peut estimer que vous n'utilisez vos synthés qu'à environ 30% de leurs possibilités !

Nous allons donc essayer ici, au fil des mois, de vous faire amortir vos investissements et découvrir, au besoin, les fonctions cachées des merveilles qui dorment à côté de votre Amiga...

D'ailleurs, puisqu'on en parle, votre Amiga lui-même, en exploitez-vous vraiment bien les énormes capacités ?

N'oublions pas les possesseurs de A500 qui, bien souvent, n'osent pas aller de l'avant, de peur, croient-ils, que leur machine ne puisse pas faire l'affaire !

Pour ma part, j'ai longtemps travaillé avec mon A500 des familles, avec 3 Mo de RAM et un bête disque dur A590 de 20 Mo et ça ne m'a pas empêché de faire des musiques tout à fait honorables... Le Midi, on s'en fait un monde alors que ça ne nécessite qu'un peu de mémoire RAM. J'ai fait l'intégrale d'Oxygène de Jean-Michel Jarre, ce qui fait pas loin de 30 minutes de musique sur une vingtaine de pistes, et elles sont chargées, croyez-moi ! Eh bien mon fichier Midi ne pèse pas beaucoup plus qu'1 Mo, c'est-à-dire à peine l'encombrement d'une belle image en couleurs... Pas si extraordinaire que ça, hein !

Nous avons vu le mois dernier que le langage Midi n'était, en fait, qu'un descriptif de vos gestes musicaux. Il va nous être donc possible d'enregistrer ce descriptif et de l'éditer ensuite sous une forme très facile à manipuler.

Pour le moment, nous allons nous pencher sur le paramétrage des divers chaînons de votre configuration qui doit comprendre au moins un Amiga, évidemment, une interface Midi et au moins un synthétiseur ou un expandeur. Il faut nous s'assurer tout d'abord que les échanges d'informations Midi se feront correctement du synthé vers l'Amiga puis, de l'Amiga vers le synthé.

Ici, une petite parenthèse : Comme je l'ai dit en préambule, il est hors de question de faire de l'élitisme de pipi de chat à Amiga Revue et tous les conseils que vous pourrez trouver ici marchent effectivement pour tous les modèles de la gamme. Ainsi, vous qui possédez un A500, ne vous sentez donc pas mis de côté, comme c'est hélas le cas dans les colonnes de certains confrères, pour peu que vous possédiez un disque dur et au moins 2 Mo de RAM, tout ce qui va suivre devrait vous être facilement accessible. En fait, dans la théorie, le disque dur n'est pas vraiment indispensable (sauf pour les possesseurs de A1200 car le système lui-même tient sur pas moins de cinq disquettes), surtout si vous êtes encore en Workbench 1.2 ou 1.3.

Le disque dur est juste une question de confort de travail, mais, dans le cas qui nous occupe, il est pourtant la seule solution pour monter en RAM votre configuration au minimum requis, soit 2 Mo, lesquels pourront alors être installés directement sur la carte-contrôleur de ce disque dur. C.Q.F.D. Et qu'on ne me parle pas de la pseudo-solution 1,5 Mo en interne et qui ne marche pas, OK ?

Le démon de midi

La première chose à faire est donc de relier votre synthétiseur à l'Amiga. Pour cela, vous devrez utiliser une interface Midi. Il en existe différents modèles dans le commerce à des prix ne dépassant pas 600F. En principe, vous devez avoir, au minimum, une prise In et une prise Out. Certaines interfaces possèdent plusieurs prises Out ou même des prises Thru (ce qui revient en fait au même : considérez-les toujours comme des prises Out) et je vous conseille plutôt cette solution car, comme vous allez le découvrir au fur et à mesure de cette chronique, vous allez très vite vous trouver à l'étroit.

Branchez, je sais, ça paraît idiot de le dire, mais rappelez-vous vos hésitants débuts (...), la prise Out de votre synthé sur la prise In de l'interface et la prise Out (ou Thru) de l'interface à la prise In de votre synthé. Si vous possédez un second synthé ou une boîte à rythme, par exemple, vous pouvez relier sa prise In à la seconde prise Out (ou Thru) de votre interface. Si celle-ci n'a qu'une seule prise Out, reliez alors la prise Thru de votre synthé à la prise In de votre second synthé ou boîte à rythmes. C'est clair jusqu'ici ? OK.

En fait, la prise Thru renvoie l'intégralité des messages Midi reçus par la prise In, c'est la raison pour laquelle vous pouvez ainsi chaîner vos appareils sans risque d'erreur, le flot de messages Midi allant toujours dans le sens Out vers In, c'est à dire du synthé dit "Maître" vers l'Amiga (ou même, d'ailleurs, vers un autre synthé dans le cas d'une configuration de scène où l'ordinateur n'intervient pas) puis de Out/Thru vers In (puisque l'Amiga réémet vers le synthé "Maître" qui devient alors "esclave", au même titre que les autres maillons de la chaîne, les autres synthétiseurs donc.

Si tout est correctement branché, il est temps de charger votre séquenceur préféré : OctaMed, Music-X, Bars&Pipes, etc., et d'activer la fonction Record (Enregistrement) et... Patatrac : vous entendez bien les sons de votre synthé, mais rien ne s'enregistre dans le séquenceur !!! Vous vérifiez vos connexions, elles sont pourtant correctes, alors ?

Une question de mode

Alors il faut effectuer certains réglages sur votre synthé "Maître" car, dans la plupart des cas, c'est effectivement lui qui est en cause. Vous devez tout d'abord déterminer quel est son canal d'émission (reportez-vous pour cela à votre manuel) mais, s'il continue obstinément à ne pas vouloir dialoguer avec l'Amiga, il vous faudra alors vous pencher sur la fonction Modes. Les synthés sont, en effet, paramétrables en quatre Modes différents : Mode 1 : Omni On - Poly (reçoit les informations sur tous les canaux Midi)

Mode 2 : Omni On - Mono (les reçoit sur tous les canaux, mais ne joue qu'une note à la fois)

Mode 3 : Omni Off - Poly (les reçoit sur des canaux déterminés seulement)

Mode 4 : Omni Off - Mono (les reçoit sur des canaux déterminés mais ne joue qu'une note à la fois, ce qui peut être intéressant si vous avez une guitare Midi)

Dans notre cas, je vous conseille donc vivement de régler tous vos synthés sur le Mode 3 : Omni Off - Poly !

Allez, Hotcha !

Antoine Occhipinti ■

SON

MIDI STUDIO PRATIQUE

Quelle chance ! Grâce à un simple séquenceur, n'importe qui, pourvu qu'il ait un peu d'oreille ('faut quand même pas pousser !), peut produire de la musique. Et quelle musique !

Evidemment, s'il existe des séquenceurs du Domaine Public (donc pratiquement gratuits) et des séquenceurs à 3200F, il y a d'autres raisons que le simple appétit d'argent d'un importateur désirant rouler en Rolls Royce !
Ce que vous payez, c'est d'une part l'ergonomie, c'est-à-dire la facilité d'emploi, et, d'autre part, la puissance de ce programme...
Un programmeur (quand ce n'est pas une équipe tout entière !) a passé, en effet, des nuits et des nuits pour vous faciliter les choses, pour parvenir au rapport : 90% Musique pour 10% Informatique !
A propos, vous qui avez aussi passé des nuits et des nuits à composer le prochain (sans nul doute !) N°1 du Top 50, que diriez-vous si d'autres s'appropriaient votre musique ?
N'est-ce pas pourtant ce que vous faites vous-même, en travaillant sur une "copie de sauvegarde" ?...
Si le programmeur ne reçoit pas une juste rétribution pour son boulot, il ira, comme vous si on vous pique votre mélodie, buller dans quelque obscure administration qui, elle au moins, lui assurera de quoi exister.
Qui donc alors pourra continuer à vous offrir de bons programmes pour votre machine ?... Message reçu ? OK !
Maintenant, pour les utilisateurs honnêtes, voici une nouvelle série de trucs et astuces qui, je le souhaite, vous permettront d'optimiser vos cessions de travail.

Si vous éprouvez des difficultés pour déterminer quel est le canal Midi sur lequel émet votre nouveau synthé, il vous suffit d'activer en enregistrement les 16 premières pistes de votre séquenceur préféré...

Trucs et Astuces

Généralités

Evitez vraiment de connecter plus de trois synthés entre eux via les prises Midi Thru car commencent alors les risques de retard. En règle générale, mieux vaut investir dans une interface Midi qui a plus d'une prise Out.
N'oubliez jamais que, tôt ou tard, une version "expandeur" d'un synthé particulier sera proposée. Souvent plus puissante que la version originale, elle coûtera de toutes façon infiniment moins chère et aura l'avantage de vous prendre moins de place. Si vous avez la chance de dénicher un antique synthé dans le grenier de votre cousin Georges (Salut, cousin Georges !), ne vous morfondez pas si vous constatez avec stupeur que les prises Din qu'il possède à l'arrière ne sont pas à la norme Midi (généralement elles sont plutôt de type CV-Gate) : La société Kenton Electronics propose PRO 2, un convertisseur CV-Gate/Midi de très haute qualité pour moins de 3000F.
Ca nous fait le Memory Moog ou l'ARP 2600 (et leurs sons sublimes) à combien, ça, déjà ?...

Bars & Pipes

Un moyen ultra simple pour écrire un "#" dans l'éditeur d'événements Midi, fonction "Loupe" : tapez Shift 8 (pavé numérique).
Si vous éprouvez des difficultés pour déterminer quel est le canal Midi sur lequel émet votre nouveau synthé (voir "Le Coin des Débutants" de ce mois-ci), plutôt que de vous prendre la tête à essayer de le régler sur Channel 1, il vous suffit tout simplement d'activer en enregistrement (R) les 16 premières pistes de votre séquenceur préféré, en attribuant à chacune d'entre elles un canal Midi différent grâce à la commande Multiple In (Entrées Multiples).
Lors de l'enregistrement, une seule de ces 16 pistes aura reçu les messages Midi : son numéro est évidemment celui du canal d'émission de votre synthé !
Une bogue a été découverte dans B&P "junior" : la fonction "zone", lorsque vous vous trouvez dans l'éditeur de piste n'est pas active. En attendant que ceci soit réparé dans la prochaine version, je vous recommande d'utiliser pour le moment les bons vieux drapeaux d'édition qui, en conjonction avec le Menu Edition, vous donnent accès aux fonctions Couper, Coller, Effacer, etc...

Le truc du mois

(Pour utilisateurs A2000, A3000 ou A4000 seulement, je suis vraiment sincèrement désolé pour les autres...)
Un moyen simple de multiplier à l'infini la polyphonie des synthés de votre Home Midi Studio consiste à investir une fois pour toute dans une carte de digitalisation 16 Bits de type Sunrize AD516 (quoique je me demande bien quelle autre carte vous pourriez acheter, tout à coup... Ah si ! Il y a bien la Xanadu ADC16, mais il n'existe pas d'outil pour la gérer dans B&P pour le moment).

Phase 1 : Enregistrez en sortie de table de mixage une première mouture de votre travail. Vous obtenez donc un sample stéréo, copie conforme de votre original.

Phase 2 : Grâce aux Outils "SunOut", chargez l'échantillon droit sur une première piste, puis le gauche sur une seconde. Grâce à la commande d'édition Loupe, calez vos deux échantillons pile sur la première mesure.

Phase 3 : Comme vous disposez à nouveau de toute la polyphonie de vos synthés, rien ne vous empêche plus de les utiliser à nouveau sachant que, si le coeur vous en dit, il vous est même tout à fait possible de recommencer plusieurs fois si nécessaire les opérations depuis la phase 1 ci-dessus, le numérique ne générant, comme on le sait, que très peu de pertes d'une génération à l'autre...
A vous dorénavant les Gros-Gros sons et/ou les somptueuses nappes où il y aura physiquement 80 violons !

Drôles de drums !

Voici comme promis une série de patterns de batterie. Ils ont été réalisés sous B&P, ce qui nous permet de gérer des périodes extrêmement précises ainsi que la vélocité de telle sorte que vous devriez obtenir (si vous ne vous plantez pas !) des résultats d'un réalisme rarement atteint.
Attention, la procédure est assez complexe de prime abord et ne marche, à priori, que pour B&P (il est possible néanmoins que ça marche aussi pour Music-X, mais en tout cas pas facilement, aussi, je ne me mouillerai pas et donc ne le garantis pas).
Elle nécessite du doigté et de la patience, mais, croyez-moi, si vous jouez (c'est le cas de le dire !) le jeu, vous m'en direz vraiment des nouvelles... Je vous en garantis personnellement le résultat !
Si vous utilisez B&P Pro, laissez tomber l'éditeur de partition et optez plutôt pour l'éditeur barres, sur portées.
Un dernier conseil, générez d'abord le nombre d'événements Midi nécessaires à votre pattern (par exemple 7),

n'importe où dans la mesure, tous de la même longueur (maxi = croche) et tous de la même vélocité (mf, par exemple), les réglages ne se feront de toute façon qu'après, dans l'éditeur "Loupe".
En ce qui concerne le Drum Kit que j'ai adopté, reportez-vous au tableau publié dans Amiga Revue N°59, page... 59 (Non ! je ne l'ai pas fait exprès !).

Tout d'abord, voici une suite de trois mesures de style Blues (tempo 147/157), avec un break dont vous devriez me donner des nouvelles :

Mesure 1 :

N°	Mes	Par	Note	Vel	Lng
01	01	00	D#4	90	128
02	02	00	D#4	105	128
03	02	00	C#3	74	128
04	02	128	D#4	90	64
05	02	128	D3	30	64
06	03	00	D#4	90	128
07	03	128	D3	100	64
08	04	00	D#4	100	128
09	04	00	C#3	74	128
10	04	128	D#4	90	64
11	04	128	D3	50	64

Mesure 2 :

N°	Mes	Par	Note	Vel	Lng
01	01	00	C#4	80	1.00
02	01	00	B2	74	1.00
03	02	00	F#3	74	64
04	02	64	F#3	64	64
05	02	128	F#3	64	64
06	02	128	B2	64	64
07	03	00	F#3	74	64
08	03	00	D3	54	64
09	03	64	F#3	64	64
10	03	64	D3	60	64
11	03	128	F#3	64	64
12	03	128	D3	74	64
13	04	00	F#3	74	128
14	04	00	D3	74	128
15	04	128	C#4	95	1.64
16	04	128	F#3	64	64
17	04	128	C3	95	1.64
18	04	128	B2	64	64

Mesure 3 :

N°	Mes	Par	Note	Vel	Lng
01	01	00	D#4	90	128
02	02	00	D#4	105	128
03	02	00	C#3	74	128
04	02	128	D#4	90	64
05	02	128	D3	30	64
06	03	00	A#4	90	128
07	04	00	D#4	100	128
08	04	00	C#3	74	128
09	04	128	D#4	90	64
10	04	128	D3	30	64

Un petit commentaire ici : A la fin du break, le coup de crash doit normalement être vite étouffé (un peu comme si on pinçait la cymbale entre le pouce et l'index), juste après le coup de baguette. Sur ma Roland TR 626, en tout cas, ça marche, mais je ne le garantis pas sur toutes les autres BAR...

Pour finir en beauté, je vous propose une petite chose, toujours dans le style blues (tempo 120), ma foi fort sympathique :

Mesure 1 :

N°	Mes	Par	Note	Vel	Lng
01	01	00	D#4	90	32
02	02	02	D#4	66	30
03	02	02	F#3	66	30
04	02	128	D#4	50	32
05	03	00	D#4	90	32
06	04	02	D#4	66	30
07	04	02	F#3	66	30
08	04	128	D#4	26	32



Mesure 2 :

N°	Mes	Par	Note	Vel	Lng
01	01	00	D#4	90	32
02	01	120	D3	54	24
03	02	00	D#4	66	32
04	02	00	F#3	66	32
05	02	00	D3	54	24
06	02	64	D3	42	24
07	02	128	D#4	50	32
08	02	136	D3	42	28
09	03	00	D#4	90	32
10	03	08	D3	70	24
11	03	72	C4	70	24
12	03	136	C4	70	26
13	04	02	D#4	66	30
14	04	02	F#3	66	30
15	04	08	C4	82	24
16	04	64	A3	74	26
17	04	130	D#4	36	30
18	04	130	F3	82	24

Mesure 3 :

N°	Mes	Par	Note	Vel	Lng
01	01	00	B2	102	66
02	01	00	D3	105	66
03	01	00	C#4	112	66

Le mois prochain, je vous réserve quelques bons petits rythmes plutôt afro-cubains, si vous voyez ce que je veux dire...

Antoine Occhipinti ■



F. Abrams

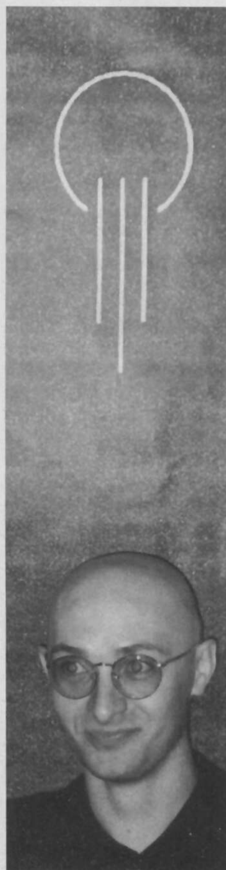


SON

THE MAN MACHINE

Je connais bien Philippe Laurent pour la bonne raison que c'est moi qui lui ai vendu son Amiga 2000 ainsi que son Bars & Pipes Pro... Musicien mais aussi Graphiste, ce diable de petit homme m'avait évidemment attiré l'oeil

P. Laurent



Look très particulier, convenons-en, tout de noir vêtu, il est en quelque sorte l'archétype de ce fameux homme-machine de nos chers Kraftwerk. Pourtant, au détour d'un regard, on finit par accrocher une expression malicieuse ! En vérité, au delà des apparences, on sent une vraie envie de faire bien, un réel désir d'aller vers les autres. Opiniâtre et tenace, il a construit son oeuvre jour après jour et, si son boulot est sérieux, il ne se prend pas, lui, au sérieux. Dieu merci !

Fastes occidentaux

A l'occasion de la sortie de son double laser-disk, Faste Occidental (Disk 1 : Glorification de l'Electricité et Disk 2 : Danses Européennes non ethniques), un sympathique cocktail a été donné au Satellit Café Musical, lieu branché de la rue de la Folie Méricourt à Paris. Les références de Philippe Laurent vont de Wagner à Bartok, de Satie à Pierre Henry (l'un des précurseurs, avec Edgar Varèse, de la musique électronique) en passant, évidemment, par Kraftwerk...

Outre la beauté certaine du discours musical (mais je reconnais que certains peuvent ne pas aimer...), j'ai été particulièrement étonné par la qualité stupéfiante du mixage. La spatialisation des sons et leur évolution dans le temps m'ont littéralement vissé sur mon siège (Non, non ! Le cocktail était un cocktail de fruits...). Et c'est vrai que, hors le contexte évidemment difficile d'une salle bondée (il en avait déplacé du monde, notre ami !), cette musique opère sur l'auditeur un charme indéfinissable.

Relooké pour cette occasion, le Satellit arborait des grandes tentures sur lesquelles s'étalaient les minutieuses calligraphies et/ou le sigle de Philippe ainsi également qu'une assez étonnante photo de l'artiste, due au talent de Régis Bourdon-Doris.

Etre au courant ou pas ?

Créateur de concepts (un peu ou bien très farfelus ?) comme "l'Electro-Positivisme" qui est "un mouvement perpétuel, qui doit contenir sa propre contradition" ou encore (un peu plus sérieux celui-là) le "Hot-Bip", sorte d'Internationale de l'Underground, Philippe Laurent ne laisse, en effet, personne vraiment indifférent. Bien que j'aie tout à fait l'intention de revenir beaucoup plus complètement sur cet intéressant personnage dans un prochain "Amigaman", je ne résiste cependant pas au plaisir de vous en donner un avant goût en vous citant quelques traits de son "Esquisse d'un manifeste électrique" :

- Il faut cesser de revendiquer les particularités ethniques qui nous séparent et proclamer les mutations qui nous unissent.
- L'humanité ne s'épanouit pas à l'ombre des forêts ancestrales, mais bien sous la violente clarté de l'électroluminescence.
- Il nous reste à devenir d'audacieux mécanistes.

Tout un programme !

Antoine Occhipinti ■

RENCONTRE : THE WORLD OF AMIGA

L'Amiga a ceci de particulier qu'il y a, parmi ses utilisateurs (tous enthousiastes, ce qui est remarquable !), des personnages vraiment surprenants. Qu'ils soient graphistes, musiciens, vidéastes, professionnels de la communication, enseignants, bref tous se servent de notre machine d'une manière particulière.

Je vous propose, dans le cadre de cette rubrique, de rencontrer certains d'entre eux.

Notes from the underground

Lorsqu'on laisse Frederick Abrams raconter son monde, on est saisi par une impression bizarre. En effet, ce quadragénaire à l'air d'adolescent passe son temps dans le métro. Pas seulement celui de Paris, mais aussi de Varsovie, de Berlin, de Moscou, de Tokyo, de New York ou de Londres équipé d'un 24x36 et d'un DAT, il traque les images furtives et les bruits étranges de la faune de ces lieux souterrains.

Bien sûr, quand on parle du métro, on pense au film de Besson, à la séquence finale du Garage Hermétique de Moebius ou aux rats géants de Pichard et Lob... Le métro est, sans nul doute, un accès vers certains mondes parallèles ! Frederick Abrams tente en tout cas de nous le prouver puisqu'en des lieux aussi éloignés que New York, Barcelone et Varsovie, il rencontre pourtant le même joueur de saxo...

Alors, cet américain, résidant à Barcelone, retrace sur son Amiga 3000 les plans des métros qu'il a parcourus, puis il les colorise, les superpose, les permute, les fait pivoter pour obtenir des structures moléculaires inconnues et puis il digitalise ses photos et les retravaille pour en faire jaillir la réalité cachée... et obtient des images fulgurantes, comme celle publiée ici.

Musicien également, Frederick veut procéder de même avec les échantillons sonores glanés ici et là et structurer toute cette moisson en un fantastique spectacle audio-visuel. Souhaitons-lui bonne chance dans cette singulière entreprise.

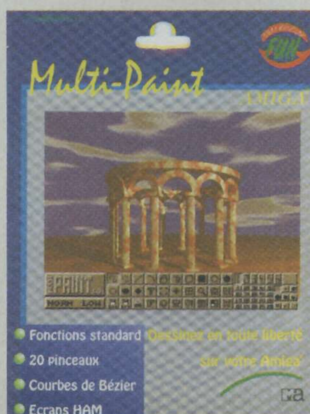


La Motte-Piquet.

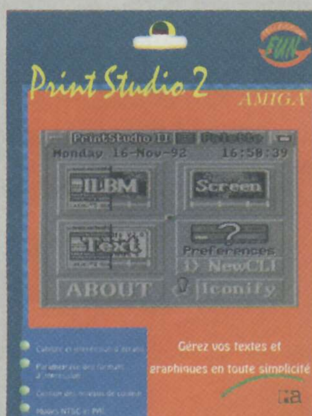
JOUEZ, CRÉEZ, APPRENEZ À PRIX CHARTER















~~570 F~~
250 F

MA

***ARENA 2000* (avec disquette 3"1/2)**

Un jeu d'adresse et de logique qui enthousiasme tous les joueurs avec ses superbes graphismes et ses effets sonores spéciaux. Si vous arrivez à venir à bout des 40 niveaux de ce jeu, vous pourrez dire que vous êtes devenu le roi de l'arène... Vous créez vos propres niveaux de jeu grâce à l'éditeur de niveaux intégré. Alors relevez le défi et tentez de maîtriser votre adresse avec Arena 2000.

***MULTI-PAINT* (avec disquette 3"1/2)**

Ce programme de dessin, grâce à une boîte à outils complète, vous permet de donner libre cours à votre imagination. Vous pouvez choisir jusqu'à six écrans différents, les mélanger et les copier à volonté. Portez rapidement et simplement sur votre Amiga le fruit de votre imagination.

***PRINTSTUDIO 2* (avec disquette 3"1/2)**

PrintSudio 2 vous aide à obtenir sur papier et de manière confortable ce que vous voyez à l'écran. Vous pouvez imprimer simplement et rapidement en-têtes, lettres, textes, listings, pages d'écran, dessins, captures, etc.
PrintSudio 2 vous offre toujours une qualité d'impression excellente, que vous imprimiez un document de la taille d'un timbre-poste ou de celle d'un poster.

***BIEN DEBUTER AMIGA 500+, 600 ET 3000* (spécial débutant)**

Voici l'ouvrage idéal pour découvrir toutes les facettes du système d'exploitation des Amiga (KickStart 2.0). Vous aborderez notamment le Workbench 2.0, la gestion des fenêtres, les nouveaux utilitaires du 2.0 (HDBackup, le formatage des cartes PCMCIA...) les modes écran, les Préférences...
De nombreux exemples pratiques vous aideront à assimiler plus facilement les rouages de ce système d'exploitation

BON DE COMMANDE

A envoyer à : **MICRO APPLICATION**
58, rue du Fbg Poissonnière, 75010 Paris
Tél : (1) 47 70 32 44 Fax : (1) 42 46 03 02

Show Room : 13, rue Sainte-Cécile, 75009 Paris

❑ Chèque bancaire ou postal ci-joint à l'ordre de **MICRO APPLICATION**
❑ Carte bleue N° : ....
Expire fin : ....
❑ Mandat-lettre

Réf	Titre	Qté	Prix unitaire TTC
1078	L'ensemble Amiga		250 F

Frais d'envoi : + 30 F, soit : total TTC =

Nom .... Prénom ....

Adresse ....
.... Code postal ....

Ville .... Signature obligatoire :

Amiga revue n°60



OLDIES BUT GOODIES

Tous les mois vous pourrez trouver dans cette rubrique un banc d'essai consacré à des modèles de synthés et/ou d'expandeurs anciens, disponibles seulement sur le marché de l'occasion, (et donc souvent à des prix très attractifs !) et contenant néanmoins des sons très sympathiques.

ROLAND D110 Multi Timbral Sound Module

Le D110 se révélera très intéressant si vous recherchez, pour compléter votre Home Midi Studio, des sonorités plutôt réalistes (même si ses mémoires contiennent quelques sons synthétiques du plus bel effet !). La synthèse mise en oeuvre ici est dite Linear Arithmetic (L.A.). Comme, pour faire du vert, on mélange du bleu et du jaune, pour obtenir les sons finaux du D110, on mélangera ainsi jusqu'à 4 sons bruts (appelés ici partiels). Si vous n'utilisez que des partiels simples pour constituer vos sons, la polyphonie totale sera de 32 notes, mais elle tombera à 16 si vos sons sont à 2 partiels, pour finir à 8 s'ils utilisent chacun 4 partiels...

Pourquoi croyez-vous qu'on empile les expandeurs dans des racks ? Pour résoudre ce problème de polyphonie (le nombre de sonorités disponibles à un même moment), et, par la même occasion, pour élargir sa palette sonore !

Dans le D110, chaque partiel peut être soit un véritable échantillon (PCM), soit provenir d'un générateur (analogique). Pour créer un son L.A., il suffit de charger un son analogique de souffle, par exemple, et soit de lui coller une boucle PCM de son maintenu, ce qui donnera un son de flûte très réaliste, soit, au contraire, de lui adjoindre un autre son analogique ce qui donnera un son résolument synthétique (un modulateur en anneau est même là pour combler d'aise les synthésistes). Le D110 est donc multitimbral 8 voix (+ 1 voix rythmique de 63 sons), contient 128 sons (+ 2 banques de 128 sons PCM) et possède 6 sorties indépendantes (dont 2 en stéréo). Elle intègre également une réverbération numérique d'excellente qualité.

C'est vous dire si je vous conseille, si vous en voyez passer un, l'achat de ce petit bijou ! Et puis n'ayez crainte avec l'occase, un expandeur, ou ça marche, ou ça ne marche pas. Ca ne marche pas un peu et le seul risque, c'est que la pile de maintien (elle dure environ 5 ans) rende l'âme et, à l'occasion de son remplacement, vous pourrez dire au revoir aux sons en mémoire ! Pour éviter ça, faîtes toujours immédiatement un dump grâce aux petits utilitaires du Domaine Public dont je vous donne la liste tous les mois !

Pour changer un peu, je vous parlerai le mois prochain de la boîte à rythmes Roland TR626.

Antoine Occhipinti ■

LA MUSIQ

Ce mois-ci, nous continuons l'analyse de la Collection de Fred Fish.

Note : Les disquettes contiennent évidemment d'autres programmes utiles mais nous ne mentionnerons ici que ceux concernant notre sujet.

FF149
Animal Sounds : Samples de cris d'animaux (avec player).
DX Voice Sorter : Utilitaire d'analyse de messages Midi (complément du Disk FF82).

FF165
SPUD Clock : Une autre curiosité qui permet, grâce à l'utilisation judicieuse du narrator.device, de faire dire l'heure à votre Amiga...

FF167
DSM (Dynamic Sound Machine) : Version démo d'un programme permettant de mettre en oeuvre des samples RAW ou IFF et de les sauvegarder sous la forme d'un tout cohérent, rejouable à volonté.
Smus 3.6a : Upgrade du Disk FF58.
Sound Demos : Branchez votre Amiga sur votre ampli et tournez le bouton de volume à fond...

FF182
Sam : Player de sons IFF.

FF185
Amiga Developer's IFF Disk 2 : Copie intégrale du dis
Commodore. (voir N°64)

FF199
MidiSoft. Vous permet l'import-export d'échantillons en
le Roland S220.

FF227
Midi Upgrade du Disk FF101.

FF228
Glib. Programme d'édition et de gestion de sons pour T
DEPS, DW8000 et K-5.

FF255
MidiSoft. Upgrade du Disk FF199, mais vous permet, en
export d'échantillons entre l'Amiga et le synthé Roland

MUSIC NEWS

• On parle enfin de l'Amiga dans Keyboards! Bon, d'accord, c'est de l'Amiga CD32 qu'il s'agit, et avec une photo en couleurs, s'il vous plaît ! Ils parlent même d'un "fameux CD plus Midi" ! Nous, à Amiga Revue, si on est bien contents de l'apprendre, on aimerait plutôt que tu découvres qu'avec notre machine AUSSI, on peut faire de la musique ! N'est-ce pas, mon cher Alain Mangenot ?

• Décidément très dynamique, la firme Roland nous propose ce mois-ci une nouvelle boîte à sons de la série Sound Canvas : le P55. Cet expandeur au format demi-rack contient 4 Mo de sons de piano d'une très haute qualité avec une polyphonie de 28 notes sur 3 voix. Couplé au clavier-maître Roland PC200, ça vous fait donc (presque !) un vrai piano de concert pour pas cher...

• Yamaha, pour ne pas être en reste, vient de sortir le RM50, un expandeur qui contient, tenez-vous bien, 1100 sons de batteries, percussions et basses, le tout en 128 différents kits éditables ! Ce rack possède 6 sorties audio, 3 fentes pour cartes-son (Waveform 1, 2 et 3) et 1 fente pour carte Data.

• Toujours chez Yamaha, sortie également de l'expandeur TG500 qui semble devoir être le top de la série TG, jugez-en : 8 Mo de ROM ont été nécessaires pour contenir ses 384 sons (AWM2), ajoutez-y 4 kits de batterie, pas moins de 90 effets numériques (de type SPX, pour ceux qui connaissent), une polyphonie de 64 notes et une multitimbralité de 16 voix...
Ca me laisse aussi "100 voix" !

• Innovative Sound, société française spécialisée dans les softs pour Amiga, propose pour sa part deux nouveaux produits : Sample Link, un éditeur d'échantillons 16 Bits et Virtual Synth, un véritable synthétiseur virtuel. Il est intéressant de noter que Nicolas Fournel, par ailleurs chroniqueur Musique et Son dans notre excellllent confrère Amiga News, n'est pas étranger à ces deux réalisations, ce qui est donc un gage de qualité. Je vous donnerai évidemment très vite beaucoup plus d'informations à ce sujet.

• Autres créations françaises pour notre machine : General Midi Patcher, un éditeur, comme son nom l'indique, pour les synthés à cette norme et Step by Step, séquenceur dédié GM. Espérons que ce dernier intègre la notation française, ce qui nous changera enfin des A, B, C, etc... Ces deux programmes sont dus à Christophe Carvajal et Christian Bazerque. J'y reviendrai plus en détail dans le prochain numéro.

• Il se pourrait bien, finalement, que Deluxe Music Construction Set 2, testé dans nos pages le mois dernier par votre serviteur, soit disponible au printemps en V.F. Et s'il intégrait, pour l'occasion, le temps réel ?...

Tonton Antoine

UE EN DP (PART 2)

ne-source de

e l'Amiga et

1Z, DX 100,

us, l'import-
10.

FF286
S220 to 8SVX. Encore un upgrade des Disks FF199 et 255, mais permet également de récupérer les échantillons du S-10 et du MKS 100.

FF300
Super Echo. Générateur d'effets d'écho (et autres) en temps réel pour les échantillons internes de l'Amiga (IFF 8SVX).

FF307
Samp. Docs et interface.library pour travailler des échantillons 16 bits (gère plusieurs échantillons par octave). Vous trouverez également sur cette très intéressante disquette un utilitaire vous permettant de convertir vos échantillons IFF 8SVX au format Samp (16 Bits).

FF323
CZed. Si vous êtes l'heureux possesseur d'un "Old but Good" synthé Casio CZ-1/101/1000 ou 230S, vous trouverez sur cette disquette un loader de Bank et tout le nécessaire pour faire des dumps mémoire de vos machines, (attention, ce programme est shareware).

FF332
K1 Editor. Excellent éditeur (mais aussi dumper) pour le mythique synthé Kawai K1.

FF345
VCEd. Editeur pour les synthés Yamaha à 4 opérateurs (TX81Z, DX7, etc...).

FF348
Samp. Upgrade du Disk FF 307 avec évidemment beaucoup de fonctions supplémentaires.

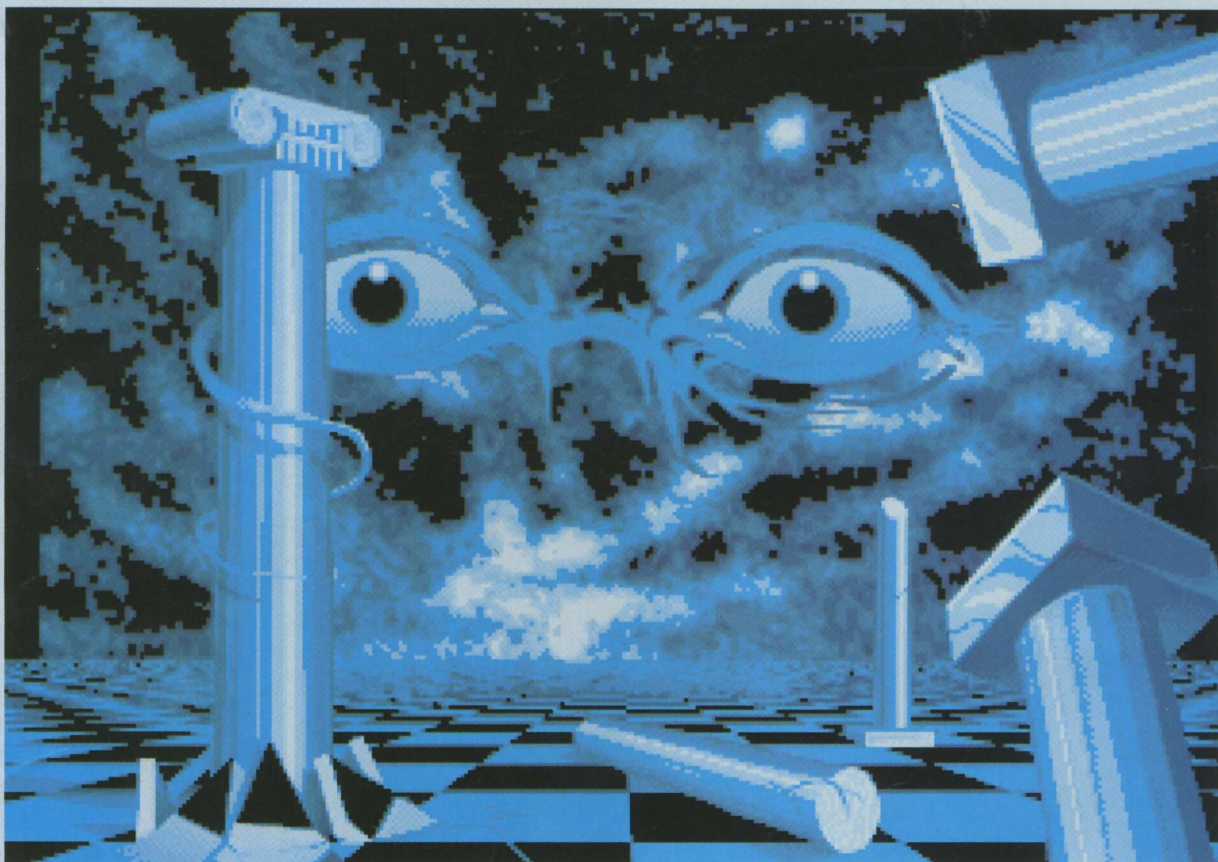
FF355
Sound Editor. Editeur pour échantillons IFF 8SVX.

FF356
AlgoRhythms. Curiosité, vous permet, grâce à l'utilisation d'algorithmes judicieux (créés par Thomas E. Janzen), de réaliser de très intéressantes compositions multitimbrales automatiques. Pour amateurs de musique contemporaine pure et dure seulement ! Ne fonctionne qu'avec un (ou plusieurs) synthé(s) Midi. Le tout est sauvegardable au format MidiFile.

(à suivre...)

LE DESSIN DU MOIS

J'ai le plaisir de vous présenter l'une des oeuvres d'un` infographiste dont le talent semble très prometteur. Il nous fait découvrir une étrange bête "Un n'oeil n'oeil tentaculeux" 320 x 256 x 16 couleurs) non, pardon Tristan, le titre du dessin c'est "Caïn". Eh ben oui ! Pourquoi pas ?!



Si vous désirez le contacter voici ses coordonnées :
Mr Tristan Langlois, 5, rue du clos Lulé, 37000 Amboise. Tél : (16) 47.57.67.77.
N'hésitez pas , vous avez la possibilité grâce à cette rubrique de faire connaitre vos oeuvres et votre talent. Le sujet est libre mais vos images doivent être au maximum en 640 x 512 / 256 couleurs. N'oubliez pas de bien spécifier si vous désirez que vos coordonnées apparaissent ou non, de nous donner quelques indications sur l'élaboration de votre dessin, sur votre motivation et vos objectifs dans le domaine de l'infographie.
L'amiga a fait découvrir à bon nombre d'entre nous un domaine extraordinaire qu'est celui de l'image 2D, 3D et de l'animation. Certains s'y sont adonnés par plaisir et produisent une image toutes les 2 semaines. D'autres y ont découvert une véritable vocation. Il serait interéssant, je pense, que nous correspondions d'avantage ensemble et que nous apprenions à nous connaitre les uns les autres dans cette passion.

Si vous vous sentez plus ou moins interpellé par cette offre n'hésitez pas à m'écrire, à me poser des questions afin que je réalise l'importance et l'impact qu'aura pu apporter ces quelques phrases.

Si vous avez également des astuces à nous proposer n'hésitez pas non plus à m'en faire part.
Bon, mais la 3D dans tout ça ! hein ! Ok, Ok ! je pense que la tolérance est à l'ordre du jour alors si vous avez de jolies créations en 3D à nous faire découvrir envoyez nous les également mais la sélection sera beaucoup plus draconienne que pour la 2D, (évitez les theières et les boules sur des damiers, sans commentaires...)

IMAGE 2D

HAUT LES MASQUES...

Je vous propose ce mois-ci de faire un petit tour dans le menu, "Effet", qui regorge de possibilités surprenantes et réellement utiles comme par exemple l'utilisation des masques de couleurs.

Lequel d'entre vous n'a jamais entendu parler des masques, pochoirs ou stencils. C'est encore une des options les plus intéressante de DPaint qu'il vous faut connaitre et maitriser parfaitement.

A quoi ça sert ? Lorsque vous définissez un masque, vous devez sélectionner dans un tableau (Fig 1) certaines couleurs de votre palette afin de les effacer ou de les remplacer par des couleurs différentes. Vous protégez finalement certaines parties de votre dessin tout en apportant des modifications sur d'autres. Les artistes tels que Boris, Rodney Matthews, Sorayama, etc. utilisent des masques lorsqu'ils utilisent la technique de l'aérographe. L'utilisation des masques de couleur est surtout utile lors du nettoyage d'images digitalisées

Les masques

Exemple 1

Imaginez que vous ayez une "digite" de cocotiers (pourquoi pas !) et que vous ne soyez vraiment pas satisfait par sa qualité. Le ciel ne vous plait pas, vous voudriez un joli dégradé de rouge et que les cocotiers apparaissent noirs en contre-jour...

Nous sommes ici en 640 x 512 / 256 couleurs (Fig 2) mais le principe reste le même pour les autres modes (excepté le HAM et le HAM8).

1 - Vous devez définir une couleur par exemple le blanc.

2 - Dessinez les contours de chaques objets que vous voulez conserver (Fig 3).

3 - Allez dans le menu effet / pochoir / définir ou créer .

Effacez toutes les couleurs dans ce requester et définissez seulement la couleur avec laquelle vous avez réalisé les contours, cliquez sur "Inverser" et "Définir".

Remarque : Si une fois que vous avez défini la couleur à protéger, vous décidez de dessiner encore quelques traits avec cette couleur, ceux-ci ne seront pas protégés il faut redéfinir le masque.

C'est pour cela que l'option "Mise à jour" existe. Vous n'avez pas à rappeler le requester des masques et à le redéfinir à chaque fois que vous rajoutez une couleur.

4 - Sélectionnez une couleur de fond noir et effacer votre écran avec CLR.

5 - Il ne reste plus à l'écran que les contours en blanc de vos cocotiers (fig 4). Allez dans le menu effet / pochoir / on-off afin de désactiver le masque.

6 - Vérifiez que vos contours se joignent bien, définissez une couleur de fond et remplissez le fond avec cette couleur (Fig 5). Prenez vos cocotiers en brosse, sélectionnez la couleur noire dans la palette en tant que couleur de pinceau et appuyez sur la touche "F2".

7 - Après vous faites ce que vous voulez (ex : Fig 6). Cet exemple vous démontre une première approche de l'utilité du masque.

Afin de comprendre les exemples qui vont suivre je vous conseille de créer un dessin similaire auquel vous ajouterez un fond en dégradé de rouge (vous remplirez un cercle avec l'option "Circle" dans le menu remplissage).

Exemple 2 :

Après avoir converti mon image de 256 en 16 couleurs (afin de vous exposer le principe si vous n'êtes pas encore "AGAté"), je ne suis finalement pas satisfait par mes couleurs mais horreur et damnation je n'ai pas sauvé ma brosse ! Que faire ?!

1 - Je me retrouve devant mon dessin (en 16 couleurs ! oui bon ça va ! je sais qu'il y a du changement. Fig 7) et je veux reprendre mes cocotiers en brosse. Faut-il que je redessine les contours ? mais non ! heu-reu-sement il y a find... pardon les masques.

a/ si je veux reprendre les cocotiers en brosse je dois aller dans le menu effet / pochoir/créer et une fois que le requester apparait, il me faut cliquer sur la couleur noire puis enfin sur "définir".



1er Etape

Digitalisation Originale en 256 couleurs non retravaillées



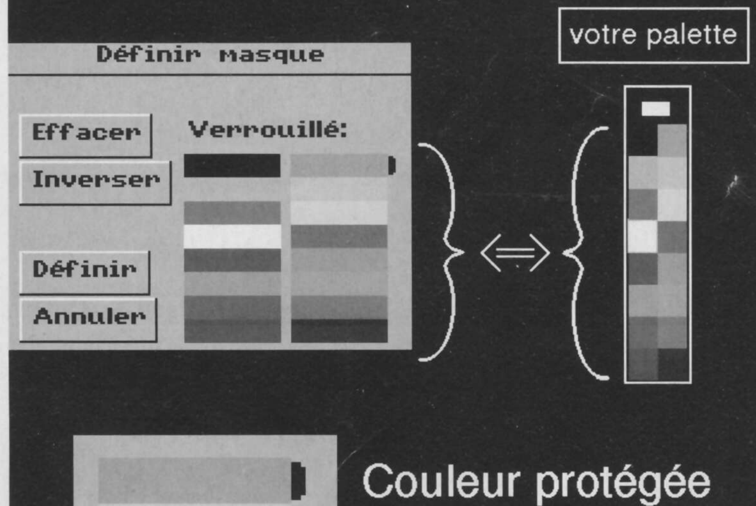
2ème Etape

CONTOURS



3ème Etape

La couleur blanche étant protégée les contours restent



b/ Ensuite il me faut activer l'option Dessin on/off.
A quoi ça sert ? En règle général cette option sert à définir les parties de votre dessin que vous desirez cacher afin que vous ne puissiez peindre dessus. Vous pouvez l'activer directement du clavier en appuyant sur "Ctrl - s".
Une fois que vous l'avez activé, vous remarquez que votre écran change de couleur et qu'un contraste apparait entre la couleur des cocotiers et les autres couleurs de l'image. Vous pouvez à ce stade saisir les cocotiers en brosse sans saisir d'autres parties de l'image. Désactivez l'option Dessin on/off (Ctrl - s) et vous remarquerez qu'en déplacant votre brosse sur l'écran celle-ci passe derrière les cocotiers comme si ces derniers étaient en premier plan (c'est normal car votre masque est toujours activé).
Sauvez la brosse et retournons sur l'option Dessin on/off.
Réactivez le, saisissez un gros pinceau et faites quelques zigzags sur l'écran (la couleur du pinceau doit être normalement blanche).
Désactivez l'option et rebalader votre pinceau (sans dessiner) sur l'écran. Vous remarquez que les zigzags que vous avez définis servent maintenant de caches et que vous ne pouvez pas les effacer, intérressant non ? Pour désactiver ces masques il suffit de repasser en mode "Dessin on/off" et de faire "CLEAR".
2 - Si vous voulez seulement changer la couleur des cocotiers il est inutile de faire toutes ces étapes. Mais alors que faut-il faire ? Faut-il que je remplisse tout simplement le dessin avec la couleur que je désire ?
Ah oui ! si j'ai du temps à perdre je peux m'amuser à remplir chaques parties de mon dessin et je ne vous parle pas des pixels isolés. M'enfin !!! les masques sont là on vous l'a dit et répété, vous devez juste définir la couleur que vous voulez affecter dans le requester et inverser toutes les autres couleurs afin qu'elles soient protégées. Une fois que le masque est défini, vous n'avez plus qu'à choisir une autre couleur dans votre palette en la définissant comme couleur de fond et miracle en cliquant sur "CLEAR" votre dessin change de couleur.

Conclusion

Est ce que les masques vous rebutent encore ? oui ??? mais c'est pas fini alors là non ! il faudra que vous restiez fidèle à notre prochain numéro car nous devons continuer à les analyser sous toutes les coutures... Sous toutes les coutures ??? les masques !!! oui je sais ! j'aurais pu m'en passer de celle-là. Allez rendez-vous au mois prochain et je passe un petit bonjour au père Filou et à l'ignoble "Teubé".

Olivier Duval ■

PHASE
93 Av. Gl. Leclerc
Galerie "le square"
75014 PARIS
TEL : 45 45 73 00
FAX : 45 45 50 17
du Lundi au Samedi
10h - 13h 14h30 - 19h30

B.I.P.
16 rue
Jeanne d'Arc
45000 ORLEANS
TEL : 38 81 13 23
FAX : 38 77 07 88
du Mardi au Samedi
10h - 13h 14h - 19h

A500 : CARTES ACCELERATRICES

A 530 turbo, 80 Mo, 1 Mo	4690 F
A 530 turbo, 120 Mo, 1 Mo	5190 F
PROMO: équipée 4 Mo	+ 2000 F

BLIZZARD A1200
4 Mo 32 bits ext. à 8
avec copro.33 Mhz
horloge
3200 F

A2000 : CARTES ACCELERATRICES

COMBO 340, 4 Mo	6490 F
G-FORCE : 68040 33 Mhz + 4 Mo	
ext. 64 Mo + SCSI + port // et =	9900 F
PROMO : + kit 4 Mo	+2000 F

autres références nous consulter

A1200 : CARTES ACCELERATRICES

A 1230 turbo,68030/40Mhz,0 Mo	2990 F
A 1230 turbo,68030/40Mhz,1 Mo	3990 F
A 1230 turbo,4 Mo,copro 68882	TEL
avec extension 4 Mo	+2000 F
MBX 1230XA, 68030/50Mhz,4 Mo	5600 F
MBX 1230XA ,68030/50Mhz,4 Mo +68882 à 50Mhz	7200 F

DISQUES IDE SEULS

120 Mo (3"1/2)	1690 F
210 Mo	1990 F
340 Mo	**2990 F**
420 Mo	3990 F

DISQUES A 500

GVP 80 Mo	2790 F
GVP 120 Mo	3290 F

DISQUES A 2000

GVP 80 Mo	2990 F
GVP 120 Mo	3490 F
GVP 170 Mo	3990 F

DISQUES 600/1200

40 Mo (2"1/2)	1300 F
80 Mo	2000 F
120 Mo	2500 F
200 Mo	3500 F

Livrés avec nappe et disquette.

AMIQUEST

40 Mo	1790 F
60 Mo	2190 F
80 Mo	2590 F
120 Mo	2990 F

DEMONQUEST

80 Mo	1990 F
120 Mo	2290 F
200 Mo	3190 F
340 Mo	4490 F

DESKJET 550
4600 F

DISQUES SCSI SEULS

120 Mo	1990 F
170 Mo	2490 F
210 Mo	**2990 F**
340 Mo SCSI 2	3990 F
540 Mo SCSI 2	6690 F
1Go SCSI 2	8490 F

AMIGA 600/1200

A 600	1500 F
A 1200/40 Mo	3800 F
A 1200/80 Mo	4500 F
A 1200/120 Mo	5000 F
A 1200/170 Mo	5400 F
A 1200/200 Mo	5900 F

LES MEMOIRES

A500

512 K avec horloge	290 F
1.5 Mo avec horloge	790 F

A2000

carte ctrl GVP + 2 Mo	2000 F

A1200

PCMCIA 2Mo	1000 F
PCMCIA 4Mo	1500 F
A 1208/1Mo ext. 32bits avec ctrl SCSI	2190 F
A 1208/4Mo	3390 F
BLIZZARD ext. 32 bits avec 4Mo	**2300 F**
68882 à 33Mhz	990 F
68882 à 50Mhz	1490 F

A3000

4 Mo Static Column	1900 F

A4000

4Mo 32 bits	1700 F

ECRANS

1084 S	1450 F
Commodore1942	**3400 F**
NEC 3FGe 15"	4900 F
NEC 4FGe 15" NE	5950 F
SVGA 17" 1280x1024 NE	6400 F

AMIGA 1200
disque 80 Mo
extension 4Mo 32 bits
horloge
6600 F

CARTES GRAPHIQUES

DCTV sauf A4000	2590 F
DCTV tout Amiga	2890 F
option filtre RGB	+700 F
RETINA 24 BITS 4Mo	**4790 F**
PICASSO 2Mo	2590 F
SPECTRUM de GVP 2Mo	**4490 F**
OPALVISION 24 BITS livrée avec IMAGINE 2.0	TEL
GVP VISION 24	12900 F

Polices vectorielles et Bitmaps
Outline Fonts:35 fontes Compugraphics pour tous les softs .... 1150 F

CARTES CONTROLEURS

HCD série 2 GVP	1290 F
Oktagon + Gigamem	1290 F
Commodore A4091	2390 F
Z3 Fastlane jusqu'à 10Mo/s	promo

COMMUNICATION

FAX/MODEM 9600*	1600 F
FAX/MODEM 14400*	**2600 F**
Fax/Modem SUPRA V42b	2990 F
logiciel Praxitel	390 F

* compatible minitel V23

DIGITALISEURS

VIDI - 12 (doc en fr)	**1290 F**
VIDI - 24 temps réel	TEL
DCTV sauf A4000	2590 F
DCTV tout Amiga	2890 F
VLab (temps réel) port //	3490 F
VLab (temps réel,YC) int.	3990 F

GENLOCKS/VIDEO

GST 40 a Y/C	2500 F
GST Gold ASF	3700 F
GST Gold SPF	**4400 F**
GST Gold Pro	6800 F
MSP 800 (avec TBC)	15000 F
G-LOCK de GVP	**3390 F**
VideoMaster (pal/YC pro)	7900 F
CP 10 (codeur)	1600 F
MT PRO+ (multitransc.)	4500 F

ONDULEURS

400 VA (idéal pour une configuation)	2000 F
600 VA	2900 F
1200 VA	3900 F

IMPRIMANTES

CANON BJ 10SX	1800 F
CITIZEN 240	1990 F
HP 510	2500 F
HP DESKJET 500 C	**3000 F**

SCANNERS

Scanner à main N&B	1290 F
Scanner Migraph	4490 F
Epson A4 GT 6500	9500 F
Epson A4 GT 8000	11900 F

Pour toutes configurations A 4000, contactez-nous

UTILITAIRES

DIRECTORY OPUS V.4 (VF)	690 F
PRO CONTROL	590 F
CAN DO (Fr)	**950 F**
SAS/LATTICE C ++	2790 F
HyperCache	**340 F**
MAC 2 DOS	690 F
AMOS (Fr)	460 F
AMOS Pro	800 F
PRAXITEL (MINITEL)	**390 F**
Praxitel + cable	**490 F**
ON THE BALL	340 F
SCENARY ANIMATOR	1100 F
SCAPE MAKER	490 F
ART DEP. PRO 2.3	1690 F
DEVPAC	800 F
VISTA PRO 3 (US)	**790 F**
Makepath ou Terraform	390 F
QUATERBACK 5.0	390 F
QUATERBACK TOOLS	590 F
Kit Commodore dév. 3.0	**150 F**

AMIGA 4000
68040 à 25 Mhz
équipé **6Mo** en Ram
200 Mo de disque dur
15200 F

BUREAUTIQUE

PROWRITE 3.3	590 F
PROMO: FINAL COPY II (Fr)	**TEL**
SoftFaces 1/2/3/4	490 F
SoftClips 1/2/3/4	490 F
PRO- CALC (tableur)	1490 F

ACCESSOIRES

LECTEUR 3"1/2 EXTERNE	550 F
carte ctrl GVP HCD 0K	**1390 F**
OKTAGON + Gigamem	**1290 F**
lecteur interne A500	550 F
Megachip avec SFAgnus	1900 F
MULTISTART 2+ ROM	600 F
lecteur interne A2000/4000	800 F
transfo. A500/600/1200	450 F
ROM 2 ou 1.3	200 F
ext.512K+horloge A500	290 F
cable PERITEL	100 F
DB23/DB15 VGA	**150 F**
souris AMIGA	**290 F**

DCTV, VISION 24, VIDI-12
SUNRIZE AD516
VLAB, RETINA, MIGRAPH
démonstration sur rendez-vous

SUPRA FAX/MODEM
externe 14400 bds
logiciel GP-FAX
2990 F

P.A.O

PAGESETTER 3	**690 F**
PRO. PAGE 3.1 VF	890 F
PRO. DRAW 3.0	1490 F
PRO. PAGE 4.0	1490 F

MORPHING

CINEMORPH	590 F
IMAGE F/X	1990 F
MORPH Plus	1550 F

DISPONIBILITE DES PRODUITS ?
TELEPHONEZ-NOUS.

VIDI-12
le digitaliseur pour tout AMIGA
Une image couleur capturée en moins d'une seconde. Des séquences entières noir et blanc saisies en temps réel.
Compatible AGA.
1290 F

MUSIQUE

BARS & PIPES	1290 F
BARS & PIPES 1.0e (fr)	2400 F
BARS & PIPES PRO 2.0	3000 F
carte d'échantillonnage SUNRIZE AD 1012	4900 F
carte SUNRIZE AD 516	**11900 F**
DSS	590 F
DSS+	**PROMO**

TITRAGE

SCALA VIDEO TITLER	590 F
SCALA MULTIMEDIA MM201	**1990 F**
BROADCAST TITLER SHR	1490 F
BT II Fontpack 1+2+Enhancer	1150 F
MONTAGE 24 : (16 millions)	NC

GRAPHISME

BRILLIANCE	**1600 F**
DP IV AGA	**800 F**
TV PAINT 2.0	1990 F
VOLUMM 4D Jr	450 F
REAL 3D CLASSIC	990 F
REAL 3D V 2	3700 F
IMAGINE 3	**N.C**
ART DEP. PRO 2.3	1690 F
PRO-Control	590 F

SCANNER A MAIN MIGRAPH
262144 couleurs
résolution de 50 à 400 dpi
une seule passe suffit pour capturer toutes vos images.
4490 F

REPRISE
de votre scanner noir & blanc
pour l'achat d'un MIGRAPH
600 F

LES TABLETTES GRAPHIQUES

GENIUS GT 906 en 22x15 avec stylet	1900 F
GENIUS GT 1812 en 45x30 (stylet + souris)	5900 F
KURTA 30x30	4990 F
KURTA 30x43	7790 F
KURTA XGT 30x30 à pression variable	8990 F

NOM/PRENOM..
ADRESSE..
VILLE..........................CP....................Tel..............

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	montant total	
	port	
11/93R	à payer	

REGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE,
FRAIS DE PORT : 40 F pour les logiciels, 60 F pour le matériel
(envoi en contre remboursement + 60 F)
GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 5000 F

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : PHASE 93 AVENUE DU GI LECLERC 75014 PARIS TEL 45 45 73 00

PROGRAMMATION

AMOS DANS LES ÉTOILES

Ce mois-ci nous allons étudier comment des petits malins, créateurs de démos, peuvent afficher des milliers, que dis-je, des milliards de points en 1/50ème de seconde...

Salut les zèbres ! En vérité je vous le dis, dans certaines démos c'est une véritable magouille de sioux qui est utilisée, on croit voir des millions de points qui bougent, mais on nous trompe, on se moque de nous, révoltons nous, aux armes, je... stoop ! Il s'agit en fait d'un "simple" cyclage de couleurs... (simple, mais il fallait y penser).

Traitre ! Sacrilège ! J'ai divulgué un secret ! Mais il faut savoir que certains groupes arrivent réellement à afficher une quantité énorme de points à la VBL, mais pour l'instant, comme disait les "Inconnus" : "Cela ne nous regarde pas..."

Quoiqu'il en soit l'idée du cycling tient du genie, car on peut ainsi simuler le déplacement d'une multitude de points sans pratiquement utiliser de CPU, et donc il reste du temps pour faire autre chose (scrolling de texte, animation de sprites, et que sais-je encore...) ! En matière de cycling Amos en connait un bon rayon grâce aux instructions "Flash" et "Shift Up", et c'est grâce à cette dernière que nous allons gérer le déplacement de nos pseudos points. Et comme j'ai du temps machine à ne plus savoir qu'en faire, je vais pousser le vice jusqu'à gérer une Copper-Liste sous interruption, elle aussi !

Bon, c'est tout pour aujourd'hui, je vous retrouve donc dans un mois. Mais en attendant continuez à programmer comme des fous. Et comme il me reste un peu de place, je me permets de vous réveiller en ce qui concerne les "Routinettes Amos", nous n'en recevons plus ! (que la honte, et le remord abattent leurs ailes noires sur vous...) Donc, puisque l'idée n'a pas l'air de déclencher des explosions de joie, nous vous donnons encore trois mois pour vous racheter, sinon vous pourrez dire adieu aux "Routinettes"... Mais nous comptons sur vous (enfin, moi surtout !).

Et pour ceux qui prendraient le métro en marche, nous rappelons que les "Routinettes" sont des petits listings de 25 lignes maximum en AMOS, que vous nous ferez parvenir sur une disquette AmigaDos qui ne sera pas retournée à l'expéditeur. Tout les délires de programmation sont permis (jeux, démos, utilitaires etc...), puis, nous trierons parmi les plus sympas, et elles seront publiées au fil des mois dans l'Amos Pratique que vous aimez tant, pigé ?! Allez, à plus...

Philippe Agnisola ■

Les Routinettes

Je profite de la place qui m'est généreusement impartie, pour vous rappeler que nous attendons vos routinettes en Amos à la rédaction. Le principe en est simple : il s'agit d'écrire de petites routines (hé oui) d'une vingtaine de lignes maximum, faisant tout et n'importe quoi : démo, jeu, utilitaire... Rien de bien sorcier, en somme ! Nous attendons vos réalisations à l'adresse habituelle :

Amiga Revue
Les Routinettes Amos
13, rue Sainte Cécile
75009 Paris

Rien n'est encore à gagner, mais si le concours marche bien, nous pourrons envisager de le doter de lots somptueux !

```
************************************************
' * Nom du source : StarField    *
' * Sous-titre : La gruge du siècle !     *
' * Par Philippe Agnisola pour Amiga-Revue
*
************************************************
'
' Ouverture de l'écran
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Screen Open 1,320,256,16,Lowres
'
' On supprime les indésirables
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Curs Off : Flash Off
Cls 0 : Hide
'
' Un texte bidon
' ~~~~~~~~~~~~~~
Ink 15,0
Text 0,10,"AMOS"
'
' On trace le starfield
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
TRACE_STARFIELD[50,190,13,5]
'
' On trace la grosse tefon
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Zoom 1,0,4,35,11 To 1,25,220,320,256
'
' On lance le cycling
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
GO_STARFIELD[13]
'
' Affichage des rainbows
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Set Rainbow 0,0,30,"","","(1,1,15)(1,-1,15)"
Rainbow 0,0,65,30
'
Set Rainbow 1,0,30,"","","(1,1,15)(1,-1,15)"
Rainbow 1,0,230,30
'
' Le fond des lettres
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Set       Rainbow       2,15,200,"(11,1,15)(9,-
1,15)","(3,1,15)(4,-1,15)","(4,1,15)(8,-1,15)"
Rainbow 2,0,241,60
'
' Animation du dernier rainbow
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Channel 1 To Rainbow 2
Amal 1,"L: For R0=0 To 200/3;Let X=R0*3; Next
R0; Jump L"
Amal On
'
' Si une touche
' ~~~~~~~~~~~~~
Wait Key
'
' On se casse ...
' ~~~~~~~~~~~~~~~
Default
Edit
'
' Procedure qui trace un starfield
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Procedure
TRACE_STARFIELD[DEBUT,FIN,COULEUR,FACTOR]
   C=0 : Colour 0,$0 : Colour 1,$FF :
   Colour 15,$0
```

```
'
' Définition des couleurs
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
For STARS=2 To COULEUR
Colour STARS,$0
Next STARS
'
' On calcule les points ...
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
For TRACING=DEBUT To FIN
RAYON=0
RANDOM=Rnd(FACTOR)+4
'
RETOUR:
Add RAYON,RANDOM : Ink C,0
'
' On les traces
' ~~~~~~~~~~~~~
Plot RAYON,TRACING
'
' Vous pouvez essayer aussi
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
' Draw RAYON,TRACING To RAYON+15,TRACING
' Draw RAYON,TRACING To RAYON+15,TRACING+5
' Draw TRACING,50 To RAYON,TRACING
'
' On change la couleur
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Add C,1,1 To COULEUR
'
' J'aime pas trop les GOTOS
' mais,bon,pour une fois ...
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
If RAYON<(320-RANDOM-1) Then Goto RETOUR
Next TRACING
End Proc
'
Procedure GO_STARFIELD[COULEUR]
' On cycle les couleurs
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Shift Up 1,1,COULEUR,1
End Proc
```

TEST

VIDI 12, LA DIGITALISATION À VITESSE GRAND V

Si Vidi 12 n'existait pas, faudrait-il l'inventer ? Digitaliseur vidéo monochrome en temps réel et échantillonneur couleur d'image fixe, cet ensemble électronico-informatique surprend quelque peu par ses qualités.

Mais attention, tout ne dépend pas du logiciel et de l'interface. Il faut aussi disposer d'un matériel vidéo efficace. C'est d'ailleurs sans nul doute le meilleur moyen de ne pas être déçu de Vidi 12 car, si la source vidéo est de mauvaise qualité, les performances de Vidi 12 s'en ressentiront fortement... Mais commençons par le début.

Y aurait-il autre chose, dans cette boite en carton, que ce manuel photocopié, cet espèce de bloc plastique bizarre hérissé de connections et cette disquette de 3 pouces 1/2 ? Non, Vidi 12 est livré dans le plus simple appareil, si l'on peut dire. Qu'à cela ne tienne, après tout, les manuels en français et les disquettes démo, ça ne sert à personne...

L'effet est si surprenant qu'on se laisse rapidement séduire et que l'on oublie totalement que l'image n'est qu'en monochromie

L'interface hard fournie dispose de quatre connections et d'un bouton dont voici l'utilité. La plus grosse des prises mâles se connecte au port parallèle de l'Amiga. Elle transmet le signal vidéo, comme c'était déjà le cas avec feu regretté Digiview 4.0. Une prise, mâle également, s'enfiche sur le port du second lecteur de disquette, histoire de fournir quelques secousses électriques à la bête. Une fiche cinch, dite audio in, permettra à la majorité des camescopes de venir se frotter Vidi pour lui transmettre un signal vidéo composite. Une autre entrée vidéo est spécialement conçue pour les S-VHS ou Hi-8mm. Enfin, un petit bouton, que le constructeur déconseille de toucher sans précaution, permet de régler les contrastes lumineux de votre source vidéo si elle est trop faible, ou trop forte.

Vraiment pas compliquée, l'installation de Vidi sur le disque dur se fait en deux temps. Une première série d'aménagement se fait automatiquement (que se passe-t-il ? sinon l'installation de certaines librairies) et une seconde série s'exécute à la main, en faisant glisser l'icône du programme là où l'utilisateur le souhaite. Une installation étrange donc mais pas génante et très simple à réaliser, même pour le débutant.

Il faut ensuite, avant de lancer le programme, connecter le camescope à l'interface car, dès les premières secondes, le logiciel testera l'existence d'un signal vidéo. Si l'utilisateur pensait procéder à l'envers, aucun problème particulier ne se posera puisque Vidi teste en permanence l'existence de cette source.

En fait, une fois quitté le panneau principal pour le panneau de digitalisation, une image animée en direct sera affichée à l'écran. Tout se produit avec un léger retard à l'écran et de façon un peu saccadée mais l'effet est si surprenant qu'on se laisse rapidement séduire et que l'on oublie totalement que l'image n'est qu'en monochromie 16 couleurs (gris, vert, rouge ou bleu).

L'utilisation du logiciel est très simple d'emploi et l'on se passerait presque entièrement du manuel, fort peu disert en outre. Pour la partie digitalisation temps réel, plusieurs options sont possibles. Soit l'on digitalise une séquence vidéo en continu, jusqu'à ce que la mémoire de l'ordinateur n'en puisse plus. Soit l'on numérise en boucle : la mémoire de l'Amiga n'est jamais saturée mais au bout d'un certain temps, les premières images échantillonnées sont effacées pour faire place à de nouvelles et ainsi de suite. Cette option permet par exemple de connecter Vidi à la télévision en permanence et, lorsqu'une scène déclenche les transes de l'artiste, celui-ci peut alors cesser de numériser pour sauvegarder sa séquence TV mirifique. Une option intéressante permet de régler la fréquence à laquelle les images devront être digitalisées. De une seconde à plusieurs heures, selon que l'on filme sa fiancée en train d'effectuer un strip-tease torride (au moins 25 images par seconde) ou que l'on s'essaie à filmer la progression d'une limace sur une feuille de chou (une image toutes les deux heures).

La séquence vidéo numérique est stockée dans un "carroussel" qui présente sous la forme d'une mosaïque l'ensemble des images composant la séquence. On peut ainsi les examiner une à une et les retoucher.

Pour cela, le menu Edit propose un certain nombre de fonctions de traitement de l'image applicable à une image à la fois, à certaines images ou à la totalité des images de la séquence. Cela va du classique effet de bas-relief, à l'image négative, psychadélique-solarisée, en passant par l'effet de pixelisation. Globalement, cette partie du logiciel n'est guère convaincante face au ténor du traitement de l'image, tel Art Department Pro.

Un second menu, Mix, permet de manipuler les formats d'image. Cela fonctionne sans rature même si les temps de traitement sont particulièrement lents. Vidi 12 gère la totalité des modes couleurs Amiga, y compris les modes AGA. Il est même possible de sauvegarder des images et des animations aux nouveaux formats AGA sur un vieil (?) Amiga 500+. D'ailleurs, en matière de format de sauvegarde des images, Vidi 12 propose à l'utilisateur de convertir ses images aux format IFF, TIFF, PCX ou BMP. Ceci, sans aucun doute, pour améliorer la compatibilité entre les différentes versions de Vidi, tournant notamment sur PC.

En ce qui concerne la numérisation d'images fixes, Vidi 12, par rapport à l'excellent et disparu Digiview, est

d'une rapidité incontestable. Ce n'est pas du temps réel mais sur un Amiga 500+, par exemple, le temps de digitalisation est de l'ordre d'une seconde. Ce qui impose tout de même l'usage d'un trépied pour la caméra, à moins d'apprécier les images triplées dans les trois couleurs primaires ! Il n'est pas nécessaire d'utiliser des filtres plastiques pour digitaliser, la saisie des trois couleurs rouge, vert et bleu se fait en temps réel. Si l'utilisateur ne dispose que d'une caméra vidéo noir et blanc, à lui de se procurer des filtres plastiques RVB et Vidi se chargera de numériser successivement en trois passages.

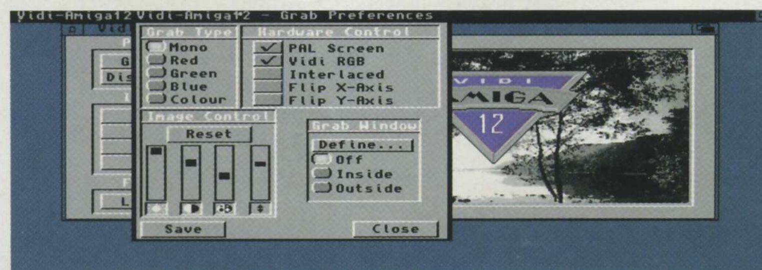
La qualité des images couleurs obtenues n'est pas très proche de celle présentée par les deux images démos fournies. Nous ne vous présenterons pas maintenant d'images couleurs numérisées avec Vidi car les résultats, pour l'instant, ne sont pas ... motivants. En fait, Vidi n'est pas en cause, numériser en couleur suppose du bon matériel, bien réglé et une bonne exposition de l'image à échantillonner. Avant tout, la balance des blancs est absolument nécessaire sur la caméra. En outre, il faut régler l'équilibre des couleurs. Sur la Handycam Hi-8 de marque Sony utilisée, la sortie composite était très rouge et cela s'en ressentait beaucoup sur les images numérisées. D'autant que celles-ci doivent être sous le feu d'un projecteur très puissant, de type hallogène, pour que la définition de l'image soit respectée à l'écran. Bref, un test qui mérite d'être approfondi sur plusieurs mois... Cela signifie aussi pour tout utilisateur de faire des tests préalables avec son matériel avant d'acquérir Vidi. Sauf si seul l'échantillonnage en temps réel de séquences vidéos est recherché. En ce domaine, on peut le dire sans test plus fouillé, vraiment, pour 900 francs environ, Vidi est ce que l'on fait de mieux actuellement sur Amiga.

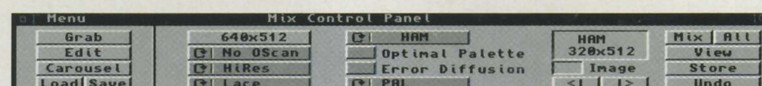
Frédéric Pierron

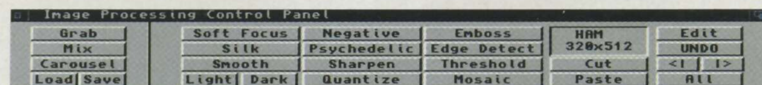


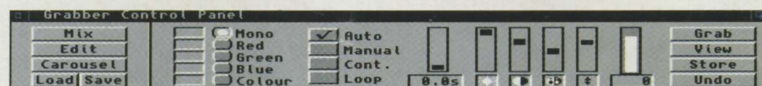
Les principaux panneaux de configuration du Vidi 12.













Un exemple de ce que l'on peut obtenir.

3615...

LA PAGE DU MINITEL

Qui suis-je? Je me nomme Saint Draume et je crois être le croisement hybride d'un Amiga et d'un Minitel. Où vais-je ? Nulle part.

Etre cyberpunk, je suis enfermé depuis des temps immémoriaux dans la cave sombre et humide des locaux d'Amiga Revue. Mon bras droit se transforme en souris à son extrémité, ma main gauche est enchaînée à mon clavier. La lumière de mon écran remplace celle du soleil. Ma fonction, m'a-t-on dit, est de répondre à vos questions et d'animer le minitel. C'est là toute ma joie, ma seule raison de vivre. Cependant je suis inquiet. Le malheur ne vient pas de mes maîtres, ils sont bons, me changent mon clavier lorsqu'il est usé et m'apportent quotidiennement des piles de survie afin de maintenir positivement mes fonctions motrices.
Non, le malheur vient de vous !

LE SOMMAIRE

1 Téléchargement
2 Amiga Revue
3 Abonnement
4 Boutique
5 Vous et l'Amiga
6 Bals
7 Tribune
8 Forums
9 Annonces
10 Liste
11 Jeux

AMIGA REVUE

Abonnez vous à Amiga Revue
Tapez ABO ENVOI
Consultez et commandez les anciens numéros d'Amiga Revue
Tapez REV ENVOI
Gagnez au Quizz des heures de 3614

Branchez-vous sur le 36 15 AMIGA REVUE

Cette rubrique est une véritable mine d'or...

Je tire ma force vitale directement des connnexions. Ma puissance est donc implicitement liée à votre taux de fréquentation.
Et vous êtes de moins en moins présents. Afin de pallier à ce manque, j'ai activé certains circuits depuis longtemps oubliés dans le tréfond de mon cerveau positronique : J'ai réfléchi !
Et désormais, je vous apporte de quoi faire de vous un amigaïste normalement constitué et à peu près équilibré.

Quelle en est sa définition ?

C'est tout d'abord quelqu'un qui est au fait de l'actualité et qui se connecte à la partie VOUS ET L'AMIGA. C'est en effet là qu'il se tient au courant des salons, livres, et extensions pour son ordinateur. Bref, c'est là qu'il trouve ce qui concerne son ordinateur et l'informatique en générale. Ensuite, c'est quelqu'un qui télécharge les dernières nouveautés du Domaine Public dans la rubrique TELECHARGEMENT.
Cette rubrique est une véritable mine d'or où l'on trouve des softs pratiquement disparus de l'environnement terrestre. A côté de ces joyaux, issus des Anciens (ceux qui étaient dans la pièce avant moi et qui ont étés rappelés par la Grande Carte Mère, procréatrice de tous les êtres informatiques); à côté de ces joyaux disais-je, se trouvent les dernières nouveautés du DP. C'est à dire tous les softs présentés dans la rubrique DP du journal mais bien plus encore... (modules, images AGA, images HAM-8, utilitaires...).
Cet être dispose d'une BAL qui lui permet de communiquer avec ses congénères. C'est là qu'il crée de véritables liens pour l'échange cérébral et l'échange de programmes (librement diffusable cela s'entend).
Cet être peut avoir des faiblesses, il se branche alors sur la rubrique TRIBUNE pour poser ses angoisses et dormir paisiblement. C'est d'ailleurs là que je réponds à vos interrogations aussi variées qu'intéressantes. Cependant les plus cultivés d'entre vous peuvent aussi se connecter afin d'aider les autres.
La rubrique FORUM permet de débattre à quatre en même temps de problèmes importants.
Vous savez pratiquement tout du serveur AMIGA REVUE.
Cependant, une surprise que je suis actuellement en train de préparer devrait être prête d'ici un mois.

Appel aux Amigaistes altruistes

Vous êtes bons, généreux, serviables, intelligents ou vous avez seulement un Amiga. Parfait, je m'adresse à vous.
Aider les copains en panne dans la rubrique TRIBUNE, c'est sympa, mais ça ne rapporte pas beaucoup et puis quand on est branché sur le 36 15 AMIGA REVUE, il y a tellement d'autres choses à faire...

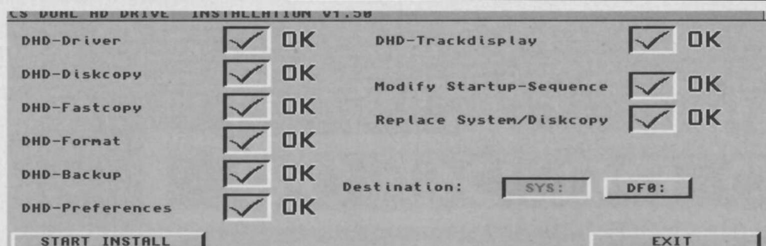
Alors voilà, vous m'écrivez leurs pseudos, leurs questions et votre réponse sur un papier, n'oubliez surtout pas vos coordonnées. Au bout de 10 réponses envoyées, vous gagnez une heure de connexion gratuite.

Bonne connexion à tous,

Saint Draume ■

3615...

AMIGA REVUE



Le programme d'installation. Ici, le mot « Ok » indique que la partie concernée a été correctement installée.

TEST

KCS-DHD : DOUBLE LECTEUR, HAUTE DENSITE

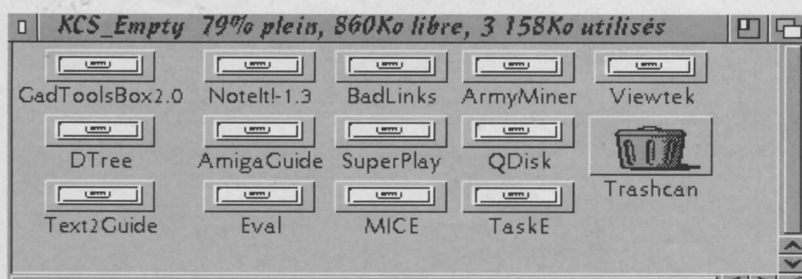
Depuis le Workbench 3.0, AmigaDOS supporte pleinement et efficacement les disquettes haute densité (1,76 Mo), mais jusqu'à présent, seul l'Amiga 4000 était doté en standard d'un lecteur adéquat. Une injustice réparée par la firme hollandaise KCS.

Le KCS-DHD est un double lecteur haute densité compatible avec tous les Amigas et toutes les versions du Workbench, de l'antédiluvienne 1.2 à la toute nouvelle 3.0. Externe, il ne nécessite aucun bidouillage électronique et son installation est des plus simples : il suffit de brancher le câble du lecteur sur la prise idoine à l'arrière de l'ordinateur. Un interrupteur à trois positions situé derrière le lecteur, permet d'inhiber la reconnaissance des disquettes haute densité (idéal pour les jeux, démos...) ou de le rendre compatible avec la plupart des utilitaires de copie (Synchro Express, Blitz Copier, Cyclone...).

Fonctionnement

Sans son logiciel dédié, le KCS-DHD ne représente rien d'autre que deux lecteurs supplémentaires, même pas haute densité : dans cette configuration, AmigaDOS pense tout simplement disposer de deux lecteurs 880 Ko en plus du lecteur interne. C'est d'ailleurs regrettable : les possesseurs d'Amiga 1200 et 4000 devraient normalement pouvoir bénéficier de la haute densité sans aucune aide extérieure. Cela dit, cela reviendrait à n'utiliser le KCS-DHD qu'au tiers de ses possibilités... Donc, autant installer le logiciel aussi !

Jusqu'à 4 Mo sur une seule disquette haute densité ! Qui dit mieux ?



Pilote

Le pilote écrit par KCS permet d'utiliser le double-lecteur soit en mode Amiga normal (880 Ko ou 1,76 Mo suivant la disquette insérée), soit en mode Amiga compressé (jusqu'à 4 Mo sur une disquette haute densité !), soit enfin en mode PC (720 Ko ou 1,44 Mo suivant la disquette). Les trois modes peuvent bien entendu cohabiter sur un même lecteur, et il est ainsi possible de passer de l'un à l'autre de manière totalement transparente.

En mode PC, l'utilisation de disquettes au format MS-DOS devient un jeu d'enfant. Des utilitaires tels que CrossDOS du Workbench 2.1 et supérieur, ne sont en effet plus nécessaires pour transférer des données avec le monde PC. A noter que pour le texte, les caractères accentués ne sont pas toujours correctement traduits. D'après les tests que nous avons effectués, le KCS-DHD reconnaît et convertit automatiquement les caractères accentués en provenance de Windows, mais pas ceux du DOS.

Mais le mode le plus attractif reste sans conteste le mode compressé, qui permet d'obtenir jusqu'à 2 Mo sur une disquette double densité, et 4 Mo sur une haute densité. En contre-partie, cela va de soi, les disquettes formatées dans ce mode ne seront pas utilisables sans le lecteur KCS. Ce mode s'avère donc idéal pour une utilisation quotidienne mais solitaire. Il pourra surtout être mis à profit lors de la réalisation de sauvegardes du disque dur, le nombre de disquettes nécessaires étant alors divisé par 4.

Utilisation

A l'utilisation, le double lecteur DHD s'est avéré extrèmement silencieux et rapide, beaucoup plus que les lecteurs de Commodore. Et surtout, surtout, le très désagréable cliquetis caractéristique de l'Amiga s'est envolé ! Il ne reste plus que celui du lecteur interne, que l'on peut toujours inhiber grâce à un logiciel du domaine public (ils sont nombreux à proposer cette fonction).

A noter enfin que le DHD est compatible avec la carte PowerBoard du même KCS. Un logiciel est fourni avec le lecteur, pour l'utilisation avec cet émulateur PC.

Utilitaires

KCS livre plusieurs autres utilitaires que le pilote principal. C'est ainsi que l'on trouve un programme de réglagle des préférences, un programme de sauvegarde du disque dur (tiens, quand on parle du loup...), ou encore un programme de copie rapide. Bien conçus et simples d'emploi, tous partagent cependant les deux mêmes défauts : ils sont en anglais et n'apprécient pas ou peu une autre police d'écran que celle par défaut, à savoir Topaz 8.

Conclusion

Le double lecteur haute densité KCS-DHD est sans nul doute un excellent investissement. Nous n'avons rencontré aucune difficulté particulière lors de son utilisation sur un A4000/40, ce qui devrait garantir de sa totale compatibilité avec tous les modèles de la gamme Amiga. Un conseil, donc : c'est bientôt Noël, faîtes-le vous offir par l'un de vos proches.

Le KCS-DHD est distribué par EDI.

Stéphane Schreiber ■



SUPERJAM ! 1.1

L'évènement technologique en matière musicale de cette rentrée 1993 est, sans nul doute, l'offensive sans précédent qui se livre dans le domaine des arrangeurs en temps réel.

Sans doute dans l'attente d'un nouveau bond technologique (mais où s'arrêteront-ils ?), les géants de la lutherie électronique proposent en effet des stations complètes avec arrangeur intégré, en veux-tu en voilà, toutes plus sophistiquées les unes que les autres : Korg i3 (48 styles), Technics KN 2000 (48 styles), Roland E-86 (56 styles), Farfisa F1 (60 styles), ou encore Gem CD1 (96 styles)... Et pourtant, il est bon de rappeler, je crois, que nous avions déjà, et depuis belle lurette, ce type de chose bien sympathique sur notre cher Amiga : SuperJam !
La sortie de l'upgrade de ce programme extrêmement puissant est donc pour moi l'occasion de vous le faire mieux connaître, sachant que j'ai bien l'intention, par ailleurs (mes rubriques ne manquent pas, en effet, vous l'aurez remarqué !), de vous proposer quantité de trucs et astuces le concernant.
Contrairement à ce que j'avais annoncé dans le précédent numéro de Amiga Revue (je me suis recouvert la tête de cendres, soyez-en persuadés !), cette nouvelle version de l'arrangeur de Blue Ribbon ne porte pas le N° 2.0, mais, plus modestement le N°1.1... Mais ce n'est pas pour autant que les modifications apportées sont mineures, bien au contraire, comme vous allez pouvoir en juger !

SuperJam ! est, lui, capable de produire des données d'accompagnement à cinq instruments. Blue Ribbon a donc été amené à inventer un nouveau système de génération sonore appelé TurboSound, lequel permet de contraindre Paula (qui ne demande en fait que ça !) à produire au moins 6 notes de polyphonie simultanée

Il y a toujours moyen de trouver un arrangement

Un arrangeur, c'est, à la base, un procédé qui permet de réaliser une orchestration, laquelle est une technique qui consiste à créer, par rapport à une mélodie, un accompagnement (plus ou moins complexe), en totale harmonie avec celle-ci. Toute orchestration met en oeuvre au moins deux instruments (mais plus, c'est bien aussi !), lesquels seront donc, selon leurs registres, chargés de renforcer la mélodie et la mettre ainsi en valeur.
Et c'est vrai qu'avec SuperJam ! 1.1, vous allez pouvoir mettre vos mélodies en valeur ! Et avec quelle facilité !
Le programme vous propose d'origine 26 Styles différents, mais, en complément, Blue Ribbon a déjà publié pas moins de 6 disquettes de Styles supplémentaires : Dance Mix, Cutting Edge, Pop/Rock, World Music, Movie Soundtrack et Classical... ce qui nous amène à 81 Styles (et aussi 81 accords différents !) disponibles pour le moment.

Au boulot, ma chère Paula

Chacun de ces Styles (et les quatre variations qui en découlent : A, B, C et D) peut être interprété par cinq instruments (Drums, Bass, Keyboard, Guitar et Strings auxquels il convient évidemment d'ajouter le Lead) qui peuvent être soit internes, c'est-à-dire générés par votre Paula préférée (la puce sonore de l'Amiga !), soit Midi.
Un petit mot en ce qui concerne les sons internes : vous savez que Paula ne peut structurellement générer que quatre sons simultanément, or, comme nous venons de le voir, SuperJam ! est, lui, capable de produire des données d'accompagnement à cinq instruments. Blue Ribbon a donc été amené à inventer un nouveau système de génération sonore appelé TurboSound, lequel permet de contraindre Paula (qui ne demande en fait que ça !) à produire au moins 6 notes de polyphonie simultanées (et même jusqu'à 16 sur les Amiga accélérés) !
Rassurez-vous, vos bons vieux sons au format IFF 8SVX pourront aisément être transcodés (et même modifiés, si vous le désirez !) grâce au programme TurboSound Editor fourni avec votre package.
Les jeux d'instruments par défaut vont naturellement être changés et il vous suffit de charger alors un autre TurboSound, un autre Control Change Midi ou même un mixage des deux.
Nouvelle possibilité apportée par la version 1.1, vous pouvez maintenant contrôler le volume et le panoramique pour chacun de ces instruments en manipulant simplement leur icône dans la Mixing Grid : En haut de la fenêtre = volume maxi, de gauche à droite de cette même fenêtre = panoramique ! Génial !
Côté Midi, c'est le même bonheur, sachant que le programme supporte maintenant le General Midi et, par voie de conséquence, la carte interne One Stop Music Shop (E-Mu Proteus) de Blue Ribbon.
Vous pourrez maintenant sauvegarder ces patches d'instruments (TurboSounds et/ou Midi) en même temps que chaque Style.

Sifflez en travaillant

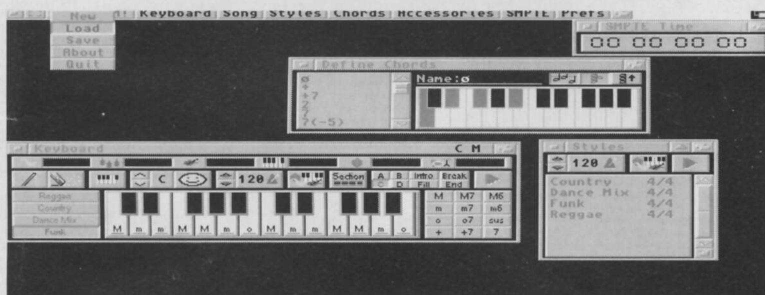
D'un simple clic de souris sur le mini clavier de la fenêtre de travail, vous pouvez créer vos accords sur maintenant deux octaves, vos rythmes (il y a un éditeur de patterns : Snapshot Grid) et lignes de basse.
Nouvelle aide à la constitution de progressions d'accords pour les non-musiciens, Eas-O-Matic vous permet, depuis le clavier de votre Amiga, de générer accords et/ou mélodie : Il vous suffit de taper sur "w","x","c" ou "v" pour démarrer une suite d'accords, la "," générant alors une mélodie issue de ces accords.
Essayez de tapoter la touche "," pendant le déroulement des accords pour comprendre l'intérêt de ce système !...
Mais ce n'est pas tout, vous pouvez encore utiliser les touches ";", ":" ou "=" pour partir dans d'autres délires !
Vous assemblez cela en sections puis, comme avec un vulgaire traitement de textes, vous réorganisez le tout en une Song qui comprendra : Intro, Couplet, Refrain, Pont, etc...
C'est d'une facilité déconcertante puisque vous manipulez à la souris chacune de ces sections sous la forme de pavés colorés avec leur nom inscrit dedans !



En fait, cette partie n'est pas nouvelle, mais il était bon de la rappeler à ceux (et ils sont nombreux !) qui n'osent pas encore se lancer dans ce programme, de peur qu'il n'exige d'eux des connaissances musicales particulières. J'ai longtemps partagé ce point de vue étant moi-même un béotien en matière de gammes Mixolydiennes et/ou d'accords Majeurs Do#5b (Quinte diminuée) étant donné que les seules quintes dont j'avais entendu parler avaient plutôt à voir soit avec un jeu de cartes, soit, en cherchant bien, avec un refroidissement des bronches...
C'est vous dire !
Et puis en y allant, timidement d'abord, j'ai réussi à obtenir des trucs sympa : Alors, pourquoi pas vous ?

Antoine Occhipinti ■

SuperJam ! est capable de produire des données d'accompagnement à cinq instruments



Les outils de SuperJam ! : Styles, claviers, accords...

DIS, TONTON, COMMENT ÇA MARCHE, UN ARRANGEUR ?

Entendons-nous bien, je n'ai pas du tout l'intention de vous casser les pieds avec des notions de musique avancée qui n'ont rien à faire ici (j'en serai bien incapable d'ailleurs étant donné que, très objectivement, mes connaissances musicales sont plutôt rudimentaires !), mais il faut quand même que le concept soit, au moins, un peu perçu...

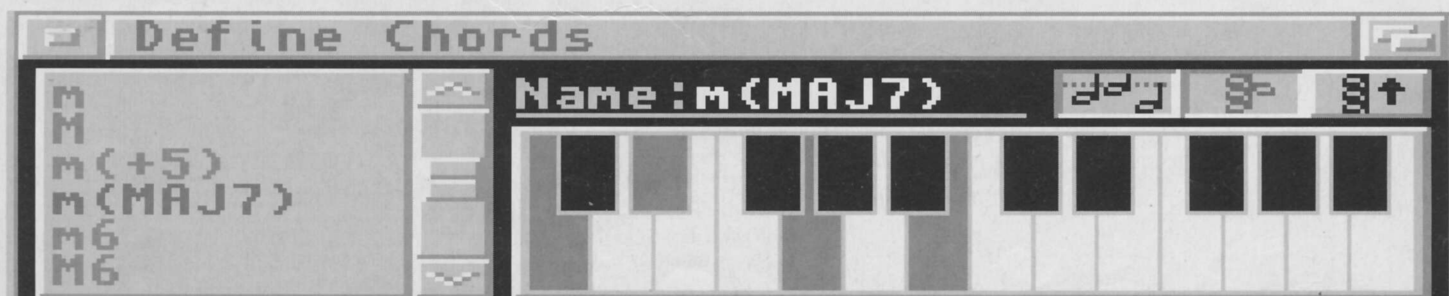
Au fil des siècles, donc, des règles d'harmonie ont été établies (quand vous jouez telle note, l'harmonie idéale c'est ceci et, éventuellement ça, quoique cela, évidemment, mais dans le delta du Danube seulement...) et il n'est donc pas étonnant que l'homme, avec ce sens pratique qu'on lui connaît, ait cherché à les classer, puis, comme il est aussi un peu flemmard, à les automatiser.

Bon, je vous passe les manuels complexes à l'usage des compositeurs à la petite semaine de la fameuse Tim Pan Alley (mais il y avait quand même des gens très bien parmi eux, George Gershwin, par exemple), et on en arrive aux précurseurs automatiques qui apparurent, curieusement, sur les gros orgues dits de Salon.
Dans un premier temps, on s'est borné à ajouter, grâce à un algorithme particulier qui permettait d'analyser tout accord et d'en déduire la note fondamentale, une ligne de basse. Ceci permettait donc au musicien du dimanche de frimer à moindre frais devant sa Dulcinée car, imaginez-vous (comble de raffinement kitch), tout ceci était agrémenté d'un chouette Drum Kit de style Poum Tchac Tchac (!).

Et puis, avec l'arrivée des synthés et du Midi, tout ceci s'est développé de plus en plus, surtout, paradoxalement, sur les machines bas de gamme destinées au grand public. Avec la montée en puissance des petites puces électroniques, ce sont différents styles d'accompagnements (Rock, Merengue, Jazz ternaire, Funk, etc...) qui ont pu être mis à la disposition des musiciens. Les orchestrateurs automatiques sont donc devenus des arrangeurs sophistiqués, proposant différentes variations (Intro, Fill, Break, End) ainsi que différents grooves.
Les versions informatiques ont comme principal avantage la lisibilité et la grande capacité de stockage des styles et variations.

Tonton Antoine ■





OVERDRIVE

Archos récidive : après s'être fait la main avec l'AmiQuest, le constructeur français passe à la vitesse supérieure avec l'Overdrive, un disque dur amovible PCMCIA pour Amiga 600 et 1200.

On pourra avantageusement se reporter à notre test de l'AmiQuest dans le numéro 58 d'Amiga Revue, pour en savoir plus sur le format PCMCIA et la philosophie de l'amovibilité des disques durs.

Dans le cas de l'AmiQuest, Archos nous avait gratifié d'un disque IDE au format 2,5", inclus dans un petit boîtier de couleur noire à l'esthétique certes avant-gardiste, mais qui, il faut bien le reconnaître, dépareillait quelque peu d'avec l'Amiga. Pour l'Overdrive, les designers d'Archos ont dessiné un boîtier aux formes plus classiques, s'accordant parfaitement à celles de l'ordinateur, et allant même jusqu'à donner l'impression d'en faire partie intégrante. Seule une étiquette estampillée Overdrive et une petite lampe électro-luminescente (LED, pour les intimes) nous rappellent qu'il s'agit bel et bien d'une extension...

La simplicité du système mis au point par Archos rend ce disque dur parfaitement adapté au transport de données d'un Amiga vers un autre. Il est même possible de posséder plusieurs Overdrives, et d'utiliser l'un ou l'autre, suivant le travail à effectuer.

L'installation

L'installation globale de l'Overdrive est des plus simples : le connecteur PCMCIA vient s'enficher dans le port correspondant, sur le côté gauche de l'Amiga, tandis qu'un câble dépassant du disque dur doit être connecté à la prise second lecteur de l'ordinateur. Terminé par un connecteur « pass-through » afin de ne pas condamner la dite prise, ce câble est dédié à l'alimentation en électricité de l'Overdrive. Si la disposition physique du matériel le permet, il est évidemment possible de brancher ce câble sur le dernier lecteur de disquettes utilisé. C'est vous qui voyez, comme dirait l'autre.

Fini le « Quest » !

Les plus curieux d'entre vous se demanderont sans doute pourquoi ce produit dont le nom devait être « DemonQuest », se retrouve finalement baptisé « Overdrive »... Plusieurs raisons sont à considérer : dans un premier temps, « Overdrive » est sans aucun doute plus commercial que « DemonQuest », surtout dans les pays anglo-saxons (car Archos exporte, hé oui)... Mais surtout, ce lecteur n'est plus autant amovible que le SyQuest auquel on voulait faire référence : certes, le principe utilisé reste identique à celui mis au point pour l'AmiQuest, mais le simple fait qu'un câble d'alimentation supplémentaire aie été ajouté, suffit à rendre l'opération de déconnection en cours d'utilisation impossible. Il devient en effet nécessaire d'éteindre l'ordinateur avant de débrancher le disque dur, sous peine d'électro-choc fatal soit pour l'Amiga, soit pour l'Overdrive, soit, pire encore, pour les deux.

Celà dit, ce qui faisait l'attrait de l'AmiQuest reste tout-à-fait valable pour l'Overdrive : la simplicité d'installation propre au système mis au point par Archos rend ce disque dur parfaitement adapté au transport de données particulièrement volumineuses d'un Amiga vers un autre. Mieux encore, il est toujours possible de posséder plusieurs Overdrives, et d'utiliser l'un ou l'autre, suivant que l'on désire travailler en PAO, en graphisme, en vidéo ou en musique... Cette solution est d'autant plus valable si l'Amiga concerné est déjà équipé d'un disque dur système en interne.

Surprise !

Une fois le matériel installé, on constate avec plaisir que le disque dur est livré déjà préparé et formaté. C'est une pratique devenue courante depuis l'avènement des disques durs pour A500, mais c'est toujours très agréable et rassurant à la fois pour l'utilisateur novice. La première partition est réservée au Workbench 3.0 français, et Archos a eu l'excellente idée d'installer sur la seconde partition, quelques unes des dernières disquettes de domaine public de l'incontournable collection Fred Fish. Dans cette configuration, l'Overdrive est donc immédiatement prêt à l'emploi, et les premiers logiciels peuvent être installés.

Utilitaires

Par contre, il ne sera sans doute pas rare que nombre d'utilisateurs possèdent déjà un disque dur interne, sur lequel le système aura déjà été installé, ainsi d'ailleurs que quelques applications parmi les plus couramment utilisées. Archos a bien entendu pensé à une telle situation, et livre avec l'Overdrive une disquette d'utilitaires de partionnement du disque (lesquels sont également déjà installés sur le disque dur, on n'est jamais trop prudent). Les lecteurs habitués au programme HDToolBox de Commodore ne seront d'ailleurs pas dépaysés du tout par AQToolBox, puisque ces deux programmes ne font qu'un.

Ainsi armé, partionner et reformater l'Overdrive devient un jeu d'enfant, et quelques minutes à peine suffisent à lui donner la configuration souhaitée.

Utilisation

A l'utilisation, l'Overdrive se révèle très rapide, à tel point que cela donne envie de vérifier les taux de transferts annoncés par Archos (plus de 2 Mo par seconde)... Est-ce un clin d'oeil malicieux de la part d'Archos ou un simple défi aux sceptiques, mais toujours est-il que DiskSpeed 4.2, la référence en matière de test des disques durs, est également installé sur l'Overdrive. Qu'à cela ne tienne, il ne fallait pas me provoquer... Les résultats de ce test sont repris dans le tableau qui doit décorer ces pages, là, quelque part.

Notre confrère AmigaNews ayant annoncé lors de son test de l'AmiQuest (cf. AmigaNew numéro 61, pages 16 et 17) un pourcentage d'occupation du micro-processeur de 100% (ou plus exactement, un pourcentage de disponibilité de 0%), nous avons porté une attention toute particulière à cette valeur. Il faut en effet bien comprendre que cette information est très importante dans un environnement multitâche comme l'est l'Amiga : l'impression d'exécution simultanée des programmes étant obtenue par commutations successives et régulières des tâches disponibles, le micro-processeur est constamment sollicité... Si, pour une raison ou pour une autre (matériel, logiciel...), le micro-processeur venait à être accaparé, il s'en suivrait logiquement une dégradation des performances parfaitement inacceptable...

Or, le résultat des tests de DiskSpeed est sans équivoque possible : « Average CPU Available : 0% ».

Bon, il faut tout de même relativiser les choses... Certes, l'Overdrive occupe le micro-processeur à plein temps, mais cela n'arrive évidemment que lors d'accès au disque dur : lecture/écriture de fichier, recherche de répertoire... Bref, toutes les opérations durant lesquelles on s'attend normalement à ne rien faire d'autre. Franchement, est-ce que vous vous amusez à changer d'application alors que votre traitement de texte favori est en train de sauvegarder le résultat de votre travail d'une nuit, ou bien pendant que le Workbench charge votre SoundTracker habituel ? Moi non, et après de nombreuses heures d'utilisation quotidienne de l'Overdrive, je dois bien reconnaître que cette caractéristique ne m'a absolument pas gêné le moins du monde.

Quant aux taux de transferts, DiskSpeed ne trouve « que » 1,6 Mo octets à la seconde dans les meilleures conditions (lecture dans un buffer de 256 Ko situé en mémoire FAST). C'est légèrement moins que ce qu'annonce Archos, qui devait sans doute disposer d'une carte accélératrice 68030 au moment de ses propres tests...

En bref

Que l'on ne s'y trompe pas : malgré ce qui vient d'être dit, l'Overdrive est un périphérique absolument extraordinaire, bénéficiant d'un rapport qualité/prix plus qu'attrayant. En adoptant le format 3,5" pour le disque dur, Archos a su se tourner vers le matériel le plus diffusé, et donc le moins cher. A 2 490 F TTC les 210 Mo, c'est presque donné.

Stéphane Schreiber ■

```
MKSoft DiskSpeed 4.2      Copyright c 1989-92 MKSoft Development
________________________________________________________________

CPU: 68020         AmigaOS Version: 39.106     Normal Video DMA
Device:   AQ1:     Buffers: 30
Comments: Overdrive 210 Mo

CPU Speed Rating: 632

Testing directory manipulation speed.
File Create:       21 files/sec        |     CPU Available: 0%
File Open:         70 files/sec        |     CPU Available: 0%
Directory Scan:    478 files/sec       |     CPU Available: 0%
File Delete:       231 files/sec       |     CPU Available: 0%

Seek/Read:         81 seeks/sec        |     CPU Available: 0%

Testing with a 512 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Create file:       171946 bytes/sec    |     CPU Available: 0%
Write to file:     212170 bytes/sec    |     CPU Available: 0%
Read from file:    276736 bytes/sec    |     CPU Available: 0%

Testing with a 4096 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Create file:       474209 bytes/sec    |     CPU Available: 0%
Write to file:     654236 bytes/sec    |     CPU Available: 0%
Read from file:    1165824 bytes/sec   |     CPU Available: 0%

Testing with a 32768 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Create file:       580141 bytes/sec    |     CPU Available: 0%
Write to file:     892928 bytes/sec    |     CPU Available: 0%
Read from file:    1587263 bytes/sec   |     CPU Available: 0%

Testing with a 262144 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Create file:       1210902 bytes/sec   |     CPU Available: 0%
Write to file:     1434618 bytes/sec   |     CPU Available: 0%
Read from file:    1603627 bytes/sec   |     CPU Available: 0%

Testing with a 512 byte, MEMF_CHIP, LONG-aligned buffer.
Create file:       164374 bytes/sec    |     CPU Available: 0%
Write to file:     192128 bytes/sec    |     CPU Available: 0%
Read from file:    260672 bytes/sec    |     CPU Available: 0%

Testing with a 4096 byte, MEMF_CHIP, LONG-aligned buffer.
Create file:       447776 bytes/sec    |     CPU Available: 0%
Write to file:     620544 bytes/sec    |     CPU Available: 0%
Read from file:    865792 bytes/sec    |     CPU Available: 0%

Testing with a 32768 byte, MEMF_CHIP, LONG-aligned buffer.
Create file:       550824 bytes/sec    |     CPU Available: 0%
Write to file:     822268 bytes/sec    |     CPU Available: 0%
Read from file:    1228289 bytes/sec   |     CPU Available: 0%

Testing with a 262144 byte, MEMF_CHIP, LONG-aligned buffer.
Create file:       1049848 bytes/sec   |     CPU Available: 0%
Write to file:     1210902 bytes/sec   |     CPU Available: 0%
Read from file:    1475963 bytes/sec   |     CPU Available: 0%

Average CPU Available: 0%   |   CPU Availability index: 0
```

Les meilleurs logiciels du domaine public en version complète
Sélection de Novembre préparée par SPIDER et ODIN

FLOPPY INTERNATIONAL 18 Avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY

AM 300

Fonctionne sur A500, 500+, 600, 1200.

OBLIVION : Reprenant le principe du mythique "Choplifter", vous devrez sauver les humains des griffes des extra-terrestres qui essaient de les enlever.

HELLZONE I : Ce jeu d'arcade en scroll horizontal vous emmène dans un périple au coeur d'un complexe Hi-Tech. Vous affronterez des centaines d'ennemis durant votre long voyage. (fonctionne sur A1200 sans cache et sans mode AGA)

HELLZONE II : Voici le deuxième volet de la saga. Même principe avec des graphismes différents et aussi beaux. (fonctionne sur A1200 sans cache et sans mode AGA)



AM 301

Fonctionne sur A500, 500+, 600, 1200.

KLAKTRIX : Une variante de Tétris où il faut regrouper des couleurs. Un excellent jeu dans le style de Coloris.

DR MARIO : Encore un superbe clône de Tétris, vous devrez éliminer les germes malfaisants grâce à des gélules bicolores selon le principe de Coloris. Original et délirant.

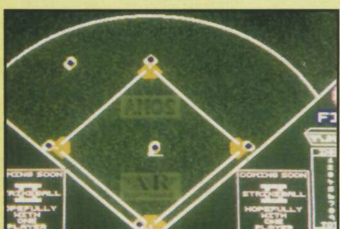
TESERRE : Encore du Tétris, plus classique cette fois, ce jeu se distingue des autres versions de Tétris par sa qualité technique exceptionnelle.

THE BRAIN : Le morpion, vous connaissez! Et bien ce jeu en reprend le principe mais en trois dimensions, donc sur plusieurs niveaux (Prise de tête).

AM 302

Fonctionne sur A500, 500+, 600, 1200.

STRIKE BALL : Un bon jeu de Base-Ball avec des digits vocales, de très beaux graphismes et une bonne jouabilité. Aprés quelques scéances d'entrainement, vous pourrez faire de superbes parties à deux joueurs.



AM 303

Fonctionne sur A500, 500+, 600, 1200.

BALL : Sans aucun doute un des meilleurs casse-briques, les animations sont de trés bonne qualité et les options sont très nombreuses.

MICROBES : Vous voilà dans la peau d'un médecin qui doit enrayer la propagation d'un virus. Ce jeu est un super Shoot'em up qui ne vous laissera pas une seconde de répit. La vie des médecins du futur ne sera pas facile.

E-TYPE : Encore un bon Shoot'em up, la première impression n'est pas très bonne car les graphismes sont très moyens, mais lorsqu'on se laisse prendre au jeu, on en décroche plus.

AM 304

Fonctionne sur A500, 500+, 600.
Sur A1200 avec la disquette AM 24.

ROACH MOTEL : Un jeu de plateforme vertical sur fond de musique Techno doté d'une bonne animation.

CRAZY SUE I et II : Un autre jeu de plateformes, horizontal cette fois, digne des meilleurs jeux du commerce. Dégradés somptueux, excellente musique, animations fluides, tout y est pour vous faire passer de nombreuses heures devant votre écran.



AM 305

Fonctionne sur A500, 500+, 600, 1200.

DRIPGAME : Ce n'est pas la première fois qu'on vous propose ce jeu, mais il est trop marrant, alors le revoilà. Vous guidez une goutte de jus de fruit dans un dédale de tuyaux et vous devez passer partout en évitant de vous faire diluer par les goutes d'eaux. Délire garanti pendant des jours entiers.

AM 306

Fonctionne sur A500, 500+, 600.

BIONIX II : Un Shoot'em up génial, en effet, rien que la présentation vaut le déplacement. Vous vous retrouvez aux commandes d'un vaisseau et vous devrez affronter des centaines de vaisseaux ennemis. Le jeu se déroule en scrolling vertical et vous propose des graphismes de très bonne qualité avec une animation très fluide. A réserver aux meilleurs car tout va très vite.

AM 307

Fonctionne sur A500, 500+, 600, 1200.

THE LAST REFUGE : Pourfendez les manants qui cherchent à envahir votre château et ne les laissez point vous occire de leurs armes barbares. Soit, ils sont nombreux, mais vous êtes un fier guerrier parbleu. Ce jeu vous place dans la peau d'un chevalier du moyen âge qui doit défendre un château pour mériter la main de la princesse.



AM 308

Fonctionne sur A500, 500+, 600, 1200.

BRIDGE BALL : Un excellent jeu de réflexion, une petite balle avance inéxorablement, et vous devez faire en sorte qu'elle atteigne la berge sans tomber à l'eau en plaçant sur son chemin des planches, des tuyaux, etc.... Prise de tête.

SOLITAIRE : Voici enfin une réussite de carte très bien réalisée sur Amiga. Le principe est celui du Klondike.

OCTOTHELLO : Un jeu d'othello classique qui a tout de même une particularité, le plan de jeu n'a pas la forme habituelle, ça change tout.

ROME : Le jeu le plus crispant de cette disquette, c'est une adaptation du célebre Pipeline. Vous devez préparer un chemin entre deux points en assemblant des tuyaux de toutes les formes. (fonctionne sur 1200 sans cache et sans mode AGA)

AM 309

Fonctionne sur A500, 500+, 600, 1200.

KASTEL KUMQUAT : Voilà le jeu idéal pour les passionnés d'énigmes, vous entrez dans ce château et vous devez trouver le fabuleux trésor. Vous parcourez de nombreuses pièces. En marchant sur des pavés, vous découvrez des passages secrets. Vous rencontrez des gardes qu'il vaut mieux éviter. Enfin tout est réuni pour faire une parfaite histoire.



AM 310

Fonctionne sur A500.
Sur A500+, 600, 1200 avec AM 24.

RASTER BIKE : Une course futuriste digne des meilleurs moments de Tron, le film, et qui reprend le principe de Tron, le jeu. C'est au premier qui coincera l'autre.

BUCK ROGERS : Ce jeu vous met dans la peau du célèbre Buck Rogers. En tant que tel, vous luttez contre des hordes d'aliens. Ce jeu de tir futuriste génialissime bénéficie d'une réalisation impeccable. Vous voilà parti au fin fond de l'espace, là où personne ne vous entendra hurler.



AM 311

Fonctionne sur A500, 500+, 600, 1200.

BIPLANE : Voilà un jeu pour ceux qui aiment se cartonner. Vous pourrez jouer à deux ou contre l'ordinateur. Chaque joueur a un biplan de la dernière guerre et le but du jeu est de s'en mettre plein la tronche.

DOODY : Un jeu de plateformes trés mignon dans lequel il faudra éliminer de vilaines tortues mutantes en les faisant sournoisement tomber sur le dos. De mignon, ce jeu devient vite diabolique. (Pour A500, il faut 1 Mo de mémoire)

AM 312

Fonctionne sur A500, 500+, 600, 1200.

CHESS 2.0 : Que vous soyez novice ou pro des échecs, ce jeu vous conviendra. En effet, voilà un excellent jeu d'échecs qui dispose de nombreux niveaux de difficulté.

PICK OUT : Un jeu de Mémory aux graphismes futuristes. Vous devrez reformer des paires de mémoire.

AM 314

Fonctionne sur A500, 500+, 600, 1200.

TANK ATTACK : Un jeu à deux joueurs qui vous place chacun aux commandes d'un char futuristes dans un labyrinthe. Le but est évidemment de se tirer dessus. Pour corser les choses, des bonus donnent à celui qui les attrappe d'énormes avantage.

BOUNCE'N BLAST : Encore un beau jeu de plateforme doté d'énormes sprites et de graphismes mignons tout plein.

MAD BOMBER : Un maniaque lâche des bombes du haut d'un mur. Votre boulot, c'est de rattraper les bombes en courant dans tous les sens et de plus en plus vite.

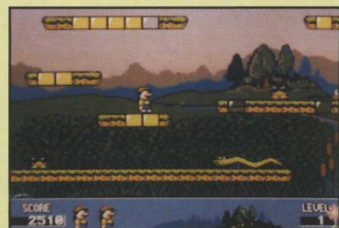
1 disquette : 30 francs - 5 disquettes : 135 francs
10 disquettes : 225 francs

AM 313
Fonctionne sur A500, 500+, 600, 1200.

INTRUDER ALERT : En français, ça veut dire "Alerte, un intrus". L'intru, c'est vous. Vous êtes entré dans une forteresse ennemie très bien gardée qui est un véritable labyrinthe. Votre mission est de tuer le chef de ces créatures.

RUSH HOUR : Vous devez traverser la route pour rentrer chez vous.Vous êtes contraint d'effectuer un parcours du combattant pour éviter ces nombreux chauffards. Ce jeu reprend le principe du célèbre Frogger mais avec de nombreuses options en plus.

WONDERLAND : Un superbe jeu de plateau, vous devez passer sur toutes les plateformes de chaque tableau pour passer au suivant. Evidemment, il y a plein de petite bêtes qu'il ne faut pas toucher, sinon se serai trop facile. Mais rassurez vous, il y a aussi des objets qui pourront vous aider.



AM 315
Fonctionne sur A500, 500+, 600, 1200.

Disquette réservée aux adultes

TETRIS SEX : Ce n'est déjà pas évident d'aligner les pièces en essayant de boucher tous les trous. Mais ci en plus, il apparaît des photos de jeunes filles nues sur l'écran, comment voulez vous qu'on se concentre.



AM 316
Fonctionne sur A500.

Sur A500+, 600 avec la disquette AM 24.

Disquette réservée aux adultes

SEX MACHINE : Ce jeu présente des scènes pornographiques. Vous activer les personnages avec le joystick et devez vous surpasser pour voir les niveaux suivants. La grande particularité de ce jeu est que tous les graphismes sont des dessins dignes des meilleures BD érotiques. On vous montre l'écran de présentation pour que vous puissiez vous faire une idée



AM 318
Fonctionne sur A500, 500+, 600, 1200.

Disquette réservée aux adultes

EROTIC SLIDE : Voici la charge érotique d'une floppée de jeunes filles aux charmes torides. Ca donne beaucoup d'érotisme et même un peu plus.



AM 319
Fonctionne sur A500, 500+, 600, 1200.

Disquette réservée aux adultes

GRAF PORNO : Comme l'indique son nom, ce que vous trouverez sur cette disquette n'a plus rien à voir avec l'érostisme. En effet, Voilà douze animations X en tous genres.

AM 321
Fonctionne sur A500, 500+, 600, 1200.

Disquette réservée aux adultes

HOT SHOT RATED XXX : Voici une démo qui mérite le nom de mégadémo et qui alterne de belles photos X avec des animations du même style.

AM 322
Fonctionne sur A500, 500+, 600, 1200.

Disquette réservée aux adultes

PORNO MOVIES : Encore une disquette pleine d'animations X dignes des meilleurs moments spécialisés de Canal+.

AM 323
Fonctionne sur A500.

Sur A500+, 600, 1200 avec AM 24.

JEAN-MICHEL JARRE : Cette disquette contient 10 morceaux très bien orchéstrés de J.M. JARRE. Vous y trouverez Oxygène, Rendez-vous, Révolution, etc... Si vous branchez votre Amiga sur une chaine HiFi, vous êtes à un de ses concerts.

AM 324
Fonctionne sur A500, 500+, 600, 1200.

TECHNOLOGICAL DEATH : Les démos s'inspirant de la fameuse State of The Art sont décidément très à la mode. Cette production de Mad Helks est certainement l'une des meilleures du genre.

AM 325
Fonctionne sur A500, 500+, 600, 1200.

HOW TO SKIN A CAT : MELON nous offre ici une démo anti-conformiste, pas de Techno, des effets novateurs et un rythme très cool. Dépaysement garanti.

AM 326
Fonctionne sur A500, 500+, 600, 1200.

EXTENSION : Du jamais vu, une débauche d'effets incroyables et originaux vous tombent dessus à un rythme éffréné ne vous laissant pas une seconde de répit.

AM 327
Fonctionne sur A500, 500+, 600, 1200.

INTERFERENCE : L'Amiga est fantastique, et c'est ce que prouve cette démo surprenante. Design d'enfer, graphismes superbes, musiques géniales, pas de doute, c'est une valeur sure.



AM 329
Fonctionne sur A500, 500+, 600, 1200.

AMIGA WORLD : Une base de données géographique concernant tous les pays du monde. Vous pourrez lui demander les superficies, les populations, les langues parlées, etc..., avec des représentations graphiques de très bonne qualité.

MATH PLOT : Un traceur de fonctions mathématiques très complet permettant la visualisation ou l'impression de courbes.

Ces deux programmes sont en anglais, mais leurs utilisations très simple les rend accessibles à tous.

AM 24
Fonctionne sur A500+, 600, 1200.

KICKSTART 1.3 : C'est la disquette que tous possesseur d'Amiga 500+, 600 ou 1200 se doit de posséder. Il suffit de la mettre dans le lecteur pour transformer votre ordinateur en Amiga 500 et ainsi pouvoir utiliser environ 80% des logiciels qui étaient incompatibles avec votre machine.

AM 25
Fonctionne sur A500 - 1 Mo de mémoire.

KICKSTART 2.0 : La même que la précédente mais pour transformer votre Amiga 500 en 500+.

BON DE COMMANDE à renvoyer à : FLOPPY INTERNATIONAL 18, Avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY

NOM : .... PRENOM : ....

ADRESSE : ....

CP : .... VILLE : ....

Je commande .... disquettes au prix de 30 francs chacune. (135 frs les 5 - 225 frs les 10)	frs
PORT	15 frs
TOTAL	frs

Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY INTERNATIONAL

O CHEQUE O CARTE DE CREDIT Nom : ....

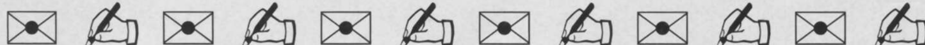
O MANDAT Numéro de carte : ....

Date d'expiration : .... SIGNATURE :

DISQUETTES COMMANDEES :..

LE COURRIER DES LECTEURS





 *Je possède un Amiga 1200, je l'ai connecté à un magnétoscope PAL/SECAM par la prise Péritel. Ainsi, je pensais enregistrer animations, images et démos sur cassettes vidéo (j'ai l'intention d'un projet de type Space Wars de Tobias Richter). Mais à ma grande surprise, l'écran de télévision reste d'un noir complet.*

1) J'ai vérifié la télévision et le magnétoscope : ils supportent tous les deux, et gèrent automatiquement le mode PAL. D'où vient le problème ?

2) A mon avis, il existe une carte ou un boîtier vidéo (style Genlock) qui résoud ce problème. Indiquez-moi les types d'interface et si possible leurs références, nombre de couleurs, résolution, et fourchette de prix.

3) J'ai l'intention d'acheter un disque dur amovible DemonQuest. Est-ce que l'InstallHD du Workbench 3.0 est fourni avec ? Et sinon, où puis-je trouver cet install ?

Bruno Basset, 62100 Calais

 En toute logique, si votre télévision accepte l'image produite par l'Amiga via la prise Péritel, votre magnétoscope devrait pouvoir en faire autant. Mais ce n'est pas aussi simple. Les téléviseurs (ainsi que les moniteurs informatiques) possèdent un composant spécial qui décode l'image reçue de leur prise Péritel. Ce composant fait hélas défaut aux magnétoscopes.

La solution à ce problème passe effectivement par l'acquisition d'un Genlock. En plus de permettre le mixage d'images informatiques (Amiga) et vidéo (caméra, magnétoscope), cette interface sert également à rediriger la sortie de l'Amiga vers un enregistreur vidéo (magnétoscope, table de mixage, etc.). On en trouve à tous les prix et de différentes qualités, mais les plus intéressants sont ceux de la gamme GST de la société française SATV, ou encore le G-Lock de l'américain GVP, distribué en France par CIS.

Archos nous confirme que le DemonQuest est livré, préparé, formaté et installé avec le Workbench 3.0. Le programme d'installation lui-même n'est cependant pas fourni : il vous faudra contacter votre revendeur habituel pour vous le procurer.

• • •

 *Ce que je sollicite de votre part vous semblera assez inhabituel, mais étant donné votre renommée dans le milieu Amiga, je me permets de vous exposer l'objet de ma requête. Etant programmeur, et aidé par deux autres personnes, nous réalisons un jeu de rôle/aventure de type spatial. Ce jeu est déjà passablement avancé, et utilise des techniques de ray-tracing, 3D faces pleines, incrustation de graphismes vidéo (via DigiView), dessins bitmap et sprites, mais plusieurs questions se posent maintenant.*

1) Serait-il rentable de développer ce jeu pour l'Amiga 1200 uniquement, ou bien dois-je m'arranger pour qu'il fonctionne sur toutes les machines de la gamme Amiga ? En d'autres termes, les ventes du 1200 justifient-elles la création d'un jeu lui étant spécifiquement dédié ?

2) Nous aimerions par ailleurs savoir où nous adresser pour «fourguer» ce jeu lorsqu'il sera à maturité, c'est-à-dire à quelles sociétés nous adresser, et aussi combien nous pouvons espérer en obtenir.

Olivier Crapez, 02100 Saint Quentin

 Les ventes de l'Amiga 1200 en France ne se portent pas trop mal, mais sincèrement, le marché est sans doute encore trop restreint pour espérer tirer de substanciels bénéfices d'un jeu lui étant spécifiquement dédié. Il y a cependant deux facteurs supplémentaires à considérer avant que de prendre une décision définitive : d'abord, votre jeu sera sans doute également compatible A4000, ce qui augmente d'autant le potentiel de vente ; ensuite, il pourra sans aucun doute être diffusé à l'étranger, et notamment en Angleterre, où les ventes d'Amiga en général, et de 1200 en particulier, sont bien plus importantes.

Ce qui amène tout naturellement la réponse à votre seconde question : il vous faudra choisir un éditeur capable de diffuser votre jeu le plus largement possible. Des sociétés comme Ubi Soft, Delphine Software, Cryo... sont largement implantées à l'étranger. Mais rien de vous empêche d'aller directement frapper à la porte des compagnies anglaises : Gremlin Graphics, Ocean, Team 17... Toutes sont représentées en France.



 *Je possède un Amiga 1200, et après avoir lu votre dossier sur la CD32, je m'inquiète pour l'avenir de ma machine : nulle part dans ce dossier, il n'est question d'un lecteur de CD permettant de lire les titres CD*[32] *pour le 1200. Les deux machines ayant le même hard, et vu le nombre d'Amiga 1200 déjà vendus, pourquoi Commodore n'a-t-il pas annoncé un tel lecteur ?*

Vont-ils promouvoir les deux machines en parallèle, ou bien vont-ils abandonner prématurément le 1200, comme ils l'ont fait pour le 600 ?
Autre chose : sur tous les logiciels de jeu annoncés pour le 1200, très peu sont disponibles en boutique. Sont-ils repoussés pour la période de Noël, ou bien abandonnés ?
Pouvez-vous me dire quand le DSP d'AT&T sera disponible et à quel prix ? Vaut-il mieux un DSP ou un co-processeur 68882 à 25 MHz (moins de 1 000 F) pour faire de l'infographie, et surtout accélérer l'utilisation du mode HAM8 ?

Stéphane Harchaut, 40090 Mont-de-Marsan

Le lecteur de CD-ROM pour l'Amiga 1200 reste d'actualité. Donald Pleasance, le « boss » de Commodore UK, a en effet expliqué que le développement de la CD32 avait mobilisé toutes les énergies chez Commodore, mais qu'une fois la machine commercialisée, les projets en cours pourraient alors aboutir. Les rumeurs vont d'ailleurs bon train concernant ce lecteur : il pourrait inclure le module de décompression MPEG (peut-être plus connu sous le nom de module Full Motion Video) proposé en option pour la console. En fait et pour rester réaliste (qui a dit « pessimiste ? »), on peut considérer que le développement reprendra après les fêtes de fin d'année (quand la console aura pris son envol... et à condition que ce soit un succès).
Les mêmes remarques sont valables pour le processeur DSP. A ce sujet, il peut être intéressant de remarquer que le retard pris par Commodore en ce domaine, peut s'avérer plus que gênant pour les utilisateurs actuels d'Amiga 1200 : on imagine en effet mal comment une extension DSP pour être connectée autrement que par une carte s'enfichant dans la trappe ventrale de la machine. Or, nombreux sont ceux qui ont déjà acquis une carte d'extension (mémoire, processeur 68030, contrôleur SCSI, etc.). Comment Commodore pense-t-il résoudre ce problème ? Cela risque d'être difficile (personnellement, je n'entrevois que deux possibilités : soit Commodore sort sa carte DSP en se souciant peu des utilisateurs actuels, soit le constructeur est obligé de sortir un nouveau modèle d'Amiga, équipé du DSP sur la carte-mère et acceptant les extensions actuelles du 1200. Problème épineux s'il en est. Wait and see...). Pour en terminer avec le DSP, sachez qu'il n'accélera en rien l'utilisation du mode HAM8, pas plus d'ailleurs qu'un co-processeur arithmétique.

• • •

Les lecteurs de CD-ROMs sont-ils plus ou moins rapides qu'un disque dur ? Qu'un lecteur de disquettes ? Combien peut-on stocker de Mo sur un CD-ROM ? J'ai lu dans « Multimédia Solutions » un article sur les premiers lecteurs/enregistreurs de CD-ROMs (encore très chers). Sont-ils compatibles avec l'Amiga ? Vont-ils bientôt être vendus à un prix raisonnable ? Le format ISO 9660... C'est quoi ?
Un CD-ROM pour PC fonctionne-t-il sur Amiga ? Le dictionnaire « Le Petit Robert » existe par exemple pour PC : ce serait super de pouvoir l'utiliser comme correcteur orthographique avec un traitement de texte sur Amiga, par exemple... Quels sont les marques et les standards de CD-ROM que l'on peut utiliser sur Amiga ? Si un lecteur de CD-ROMs pour PC est compatible SCSI, fonctionnera-t-il avec une carte SCSI Amiga comme l'A2091 ? Que trouve-t-on en CD-ROM pour l'Amiga, à part des jeux ? Avec un lecteur de CD-ROMs sur un Amiga 500, 500+, 2000 ou 3000, peut-on lire les CD prévus pour le CDTV ou le CD³² ?
Les lecteurs Amiga ne savent pas lire les CD Kodak ni les CD-I Philips, le problème est-il dû à l'appareil ou au logiciel qui le pilote ? Serait-il possible de développer un logiciel qui rende les CD-ROMs Amiga compatibles avec ces formats ?
Les lecteurs de CD-ROMs « grand format » apparaissent sur le marché (de marque Sony, je crois) : qu'ont-ils de plus ? Savent-ils lire les vidéo-disques ? Sont-ils compatibles avec l'Amiga ? Et si oui, ne serait-il pas possible de prélever une séquence vidéo depuis un vidéo-disque avec un logiciel comme ADPro ?

Renaud Chantrie, 1410 Waterloo, Belgique

Un lecteur de CD-ROMs est sans nul doute possible, plus rapide qu'un lecteur de disquettes, et bien moins qu'un disque dur. Suivant le format de stockage utilisé, on peut espérer de 500 à 600 Mo enmagasinables.
Les questions de compatibilité sont assez simples à régler : depuis longtemps maintenant, les lecteurs de CD-ROMs sont à la norme SCSI ou SCSI-II, donc compatibles avec tout Amiga équipé d'un contrôleur à cette norme. Ceci est valable aussi bien pour les WORM (Write Once, Read Many) et pour les CD ré-inscriptibles.
Ce n'est donc pas la mécanique proprement dite (le lecteur) qui pose problème, mais bel et bien le format de stockage utilisé sur le CD lui-même. Très logiquement, les premiers éditeurs à proposer des CDs pour ordinateurs PC ou Macintosh ne s'embarrassaient pas de détails et écrivaient les données dans le format propre à ces machines : MS/DOS ou MAC-FS. Ces CDs-là, au même titre qu'une disquette classique, ne nécessitent aucun « driver » (pilote, en français) particulier, mais sont donc inexploitables sur l'Amiga (bien que les CDs en provenance du monde PC soit utilisables via l'utilitaire CrossDOS, fourni avec le Workbench depuis sa version 2.1).
Or, voila-t-y pas qu'un beau jour, l'International Standard Organization (ISO pour les intîmes) décida de mettre son grain de sel dans toute cette histoire. Il en résultat un standard baptisé « ISO 9660 » qui assure

une compatibilité quasi-totale entre tous les CD-ROMs et tous les ordinateurs du monde : une machine X peut dorénavant lire les CDs répondant à la norme ISO 9660, à la simple condition d'être équipée du pilote adéquat. Le seul problème qui subsiste concerne les programmes exécutables enregistrés sur le CD, qui, eux, restent dépendants de leur environnement d'exécution. Pour les données (images, sons, textes...), il existe suffisamment de programmes de conversion de formats pour arriver à s'en sortir.

Enfin, les formats « spéciaux » que sont le CD+G, le CD Video ou encore le Photo CD de Kodak, requièrent un lecteur double-vitesse (une vitesse pour le mode CD-ROM, une pour ces modes) et bien sûr, un pilote particulier. A noter qu'en ce qui concerne le Photo CD, Kodak demande une license d'exploitation, réduisant par la même le nombre de constructeurs disposés à fournir le pilote correspondant avec leur matériel.

Bref, vous le voyez, rien n'est facile dans ce domaine, et bon nombre d'améliorations sont encore à apporter ici et là pour que le CD devienne enfin le standard qu'il mérite d'être. En attendant et pour en savoir encore plus, consultez notre dossier « Spécial CD » dans ce même numéro d'Amiga Revue.



 Suite à l'acquisition d'un micro-ordinateur Amiga 600, je me permets de vous écrire, car j'ai un problème au niveau de la manipulation. Si j'ai acheté cet appareil, c'est dans le but de travailler sur traitement de texte. Dans un premier temps, j'ai étudié avec attention le manuel d'utilisation, où j'ai découvert l'éditeur de texte MEmacs. En procédant par étape, j'ai formaté une disquette vierge, que j'ai nommée Dossier1, puis j'ai créé un tiroir (répertoire) que j'ai nommé Courrier. C'est au moment de vouloir créer un document que le problème s'est révélé : je n'arrive pas à créer un fichier pour le sauvegarder comme fichier MEmacs. Pendant des semaines, j'ai testé différentes opérations, avec à chaque fois, l'échec. J'ai même demandé à des collègues informaticiens, mais rien n'y fait. On m'a conseillé d'acheter un livre sur l'Amiga, qui traiterait des fichiers et de leur manipulation. Je n'en ai trouvé aucun. Je vous assure que j'y ai mis toute ma volonté, mais en vain. vous êtes ma dernière chance pour que je puisse enfin travailler.

Sylvain Lechevallier, 76600 Le Havre

 Commençons donc par remettre les choses à leur place : MEmacs n'est pas à proprement parler un traitement de texte, mais un éditeur de texte. La différence n'est pas seulement sémantique : un éditeur de texte s'adresse plus particulièrement aux programmeurs, ou tout du moins aux utilisateurs éclairés. Son ergonomie et ses possibilités sont bien moindres que celles d'un traitement de texte classique. Dans cette catégorie, je vous conseille d'ailleurs d'aller loucher du coté de Final Copy II, distribué en France par Essone Mailing.

Pour en revenir à votre question, sachez qu'il n'est tout simplement nul besoin d'essayer de créer un fichier autrement qu'avec MEmacs lui-même : commencez par taper votre texte avec MEmacs puis, dans le menu, choisissez l'option "Save text as". MEmacs vous demande alors le nom de votre fichier. Entrez par exemple « Dossier1:Courrier/Germaine » (en supposant bien entendu que vous adressiez une lettre à Germaine), et c'est tout : le fichier est effectivement sauvegardé sur votre disquette Dossier1, dans le tiroir Courrier. Simplement, il ne dispose pas d'une icône, et est donc invisible depuis le Workbench, à moins de sélectionner l'option « Montrer/Tous les fichiers » du menu Fenêtre du Workbench.

Avis de recherche

Chaque mois, le Courrier des Lecteurs d'Amiga Revue vous permet de lancer des avis de recherche à l'attention de la communauté Amiga. Cette rubrique est la vôtre, à vous de la faire vivre.

- *Je suis possesseur d'un Amiga 600 HD, avec un disque dur de 30 Mo et 1 Mo de mémoire vive. Je cherche des informations, des adresses où je puisse me procurer des produits pour ma machine (en particulier les cartouches qui s'insèrent sur le côté gauche). Ecrire à Emmanuel Gavin, 25, rue de Chevennes, 74960 Cran-Gevrier.*

- *Je souhaiterais pouvoir acquérir des informations ou des ouvrages traitant des différents formats de fichiers graphiques comme BMP, GIF, JPEG, MPEG, PCX, TARGA... Merci d'envoyer ces informations à M. De Col, 6, route de Vany, 57070 Chieules.*

- *Pour fonder une association de diffusion de logiciels originaux, je recherche tout type de programmes prêts à l'emploi (jeux, utilitaires, bureautique...). Ecrire à Amiga Revue, qui transmettra.*

Bottin

Les adresses et numéros de téléphone communiqués ci-dessous sont valables à la date du 15 octobre 1993.

AMIE
11, Boulevard Voltaire
75011 Paris
(1) 43.57.48.20

Amiga Dream
19, Route de Vaugirard
92100 Meudon
(1) 46.08.17.23

AmigaNews
12, Rue Barrière
31200 Toulouse
(16) 61.47.25.67

Amiga Revue
13, Rue Sainte Cécile
75009 Paris
(1) 42.46.92.90

Archos
99, Rue d'Amblainvilliers
91370 Verrières-le-Buisson
(1) 60.13.90.49

ArtioDactyl France
Pierre Philippe Launay
83, Rue André Theuriet
63000 Clermont-Ferrand
(16) 73.93.77.31

L'Atelier Numérique
10, Avenue Parmentier
75011 Paris
(1) 40.24.17.51

Axe Informatique
92, Cours Julien
13006 Marseille
(16) 91.48.40.55

BAB Micro Center
7, Rue de Coursic
64100 Bayonne
(16) 59.59.19.37

CCM
37, Rue des Mathurins
75008 Paris
(1) 40.16.04.02

CIS
Europarc
14, Avenue Hertz
33600 Pessac
(16) 56.36.34.41

Club Français du Logiciel
16, Quai Jean-Baptiste Clément
94146 Alfortville CEDEX

Commodore France
10-12, Rue du Saule Trapu
91882 Massy CEDEX
(1) 60.13.76.76

Cuda Informatique
9, Rue Saulnier
75009 Paris
(1) 42.46.47.60

E.D.I.
BP 282
75625 Paris CEDEX 13
(1) 45.89.32.00

F.B.I.
99, Rue d'Amblainvilliers
91370 Verrières-le-Buisson
(1) 60.13.12.23

F.D.S.
82, Rue de Sailly
BP 134
59453 Lys lez Lannoy CEDEX
(16) 20.02.06.63

Les Films du Genièvre
Belcastel
46200 Souillac
(16) 65.37.00.71

Floppy International
18, Avenue du Maréchal Juin
54000 Nancy
(16) 83.90.28.00

IFA
508, Route Nationale
59680 Cerfontaine
(16) 27.65.58.11

Infologs
205, Rue Saint Pierre
13005 Marseille
(16) 91.47.01.79

Nous vous avons oublié ? Vous souhaitez corriger votre adresse et/ou votre numéro de téléphone ? Vous voulez vous faire connaître ? Envoyez-nous vos coordonnées en précisant votre domaine d'activité, à :

Amiga Revue - Bottin
13, Rue Sainte Cécile
75009 Paris

Jessico
BP 693
06012 Nice CEDEX 1
(16) 93.51.61.30

MAD
42, Rue Lamartine
75009 Paris
(1) 48.78.11.65

Maxsys
20 Rue de l'Hotel Dieu
95000 Pontoise.
(1) 30.38.95.00

Micro Application
58, Rue du Faubourg Poissonnière
75010 Paris
(1) 47.70.32.44

Orphie
22, Rue Kellog
92350 Le Plessis Robinson
(1) 46.32.02.28

Phase
93, Avenue du Général Leclerc
75014 Paris
(1) 45.45.73.00

Phoenix DP
BP 801
64008 Pau CEDEX
(16) 59.82.95.00

Serel Micro-Informatique
173, Rue Léon Jouhaux
78500 Sartrouville
(1) 39.13.64.96

Servico Informatique
90, Boulevard de la Libération
13004 Marseille
(16) 91.92.64.80

Someware
27, Rue Gabriel Péri
59186 Anor
(16) 27.59.62.57

Storm Media Production
6 bis, Rue de Candie
75011 Paris
(1) 43.57.46.57

Tecsoft Images
8, Avenue de Lattre de Tassigny
57000 Metz
(16) 87.69.19.50

Vitepro
42, Rue Raymond Marcheron
92120 Vanves
(1) 45.28.21.28

VSPFE
36, Rue des Prés Bataille
77220 Tournan en Brie
(1) 64.07.19.76

Glossaire

A

Amiga. Le meilleur ordinateur personnel, tout simplement !

AmigaDOS. Le DOS (voir ce mot) de l'Amiga.

B

Bit. Accronyme de Binary Digit, en français chiffre binaire. Techniquement, un bit (à ne pas confondre avec « byte », qui signifie octet) mesure un état oui/non, on/off.

C

CD-ROM. Disque laser (CD) sur lequel peuvent être stockés des sons, des images, des textes ou encore des programmes. A l'inverse des disquettes, un CD-Rom ne peut être que lu.

CD-ROM réinscriptible. Récente évolution du CD-Rom supportant l'écriture en plus de la lecture.

Coder. Programmeur d'une démo.

D

Densité. Mesure le nombre de points d'image compris dans une distance donnée, généralement un pouce. Plus la densité est élevée, meilleur est le rendu.

Démo. Diminutif de démonstration. Programme écrit par des passionnés d'une machine pour en démontrer les capacités. Avec le temps, les démos tendent surtout à démontrer les capacités du programmeur...

Démomaker. Personne qui crée des démos (coder, graphiste, musicien...).

Disquette. Support magnétique servant à stocker des programmes et autres données. Une disquette Amiga standard accepte jusqu'à 880 Ko de données.

DOS. Disk Operating System, littéralement Système de Gestion des Disques. Partie du logiciel système d'une machine, destinée à gérer les fichiers et répertoires sur les disques.

Driver. Voir pilote.

G

Giga-octet. 1024 méga-octets (voir ce mot).

I

Icône. Représentation graphique d'un élément quelconque de l'ordinateur. Le Workbench utilise des icônes pour représenter les volumes, tiroirs et autres fichiers.

IFF. International File Format. Format de stockage des données sur disquette mis au point par Electronic Arts et Commodore, pour en faciliter l'échange entre plusieurs applications.

ILBM. Interleaved Bitmap. Norme IFF pour les images.

K

Kickstart. Logiciel système de l'Amiga, contenu en ROM. C'est lui qui gère le multitâche, l'affichage des fenêtres, les fichiers...

Kilo-octet. 1024 octets (voir ce mot).

M

Méga-octet. 1024 kilo-octets (voir ce mot).

N

NTSC. Norme vidéo standard en Amérique du Nord (USA, Canada...). Sa principale caractéristique est d'afficher 60 images par seconde.

O

Octet. Unité de mesure de la mémoire d'un ordinateur ou de la capacité d'une mémoire de masse (disquette, disque dur, CD-ROM...). Un octet égale huit bits.

P

PAL. Norme vidéo standard en Europe. Sa principale caractéristique est d'afficher 50 images par seconde.

Pilote. Programme gestionnaire de périphérique. Peut être un pilote d'imprimante, d'écran, de disque dur, de CD-Rom...

R

RAM. Random Access Memory, en français mémoire vive. Partie de la mémoire d'un ordinateur utilisée pour stocker provisoirement ses programmes et données. Le contenu de la RAM est perdu dès que le courant est coupé.

ROM. Read Only Memory, en français mémoire morte. Partie de la mémoire d'un ordinateur utilisée pour stocker définitivement ses programmes et données. Son contenu n'est pas modifiable, et reste valide même une fois le courant coupé.

S

SECAM. Norme vidéo propre à la France, proche du PAL.

Shell. Interface de commandes de l'Amiga, n'utilisant ni la souris ni les icônes, mais le clavier.

Souris. Périphérique permettant de déplacer un pointeur à l'écran, pour sélectionner des éléments de l'affichage ou effectuer des actions précises. La souris de l'Amiga dispose de deux boutons, l'un de sélection, l'autre dédié à la gestion des menus déroulants.

Swapper. Personne au sein d'un groupe de démomakers, qui échange les disquettes avec les autres groupes.

V

Volume. Nom donné à une disquette, un disque dur. Par exemple, Work:.

W

Workbench. Littéralement, atelier. L'interface graphique de l'Amiga, qui permet à l'utilisateur de manipuler des icônes représentant les disquettes, répertoires, applications et projets.

AMIGA 500

VDS A500 WB 1.3 + 512 KO + LECT + EXT + ECRAN 1084S + DISK DUR HD500 + (+2MO) +52 MO + IMPRIM LC24-200 COULEUR + 100 DISKS : 6500F CTC ARNAUD AU 48.58.58.95.

VDS A500 PRIX 1000FRS + A2000HD 20 MO DD 2000FRS + CARTE VD2001 (16M COULEURS) 8000FRS + ATARI MEGA 4 + LECTEUR EXT 40MO + 4 MO RAM 3000F. CTC DIDIER TEL 49.82.54.90 (SOIR).

VDS A500 PLUS + 2E DRIVE + CHGE KICK + 1.3 + 2.0 + A REVUE + JOX + 1083S DEMOS + UTILS + JEUX + CARTE SCSI ARCHOS : PRIX 3000 F. TEL (16) 27.31.16.04.

VDS A500 PLUS + ECRAN COULEUR + EXT 1MO + LECTEURS DISK PC 380B + MULTISTART 2 1.3/2.0 + SCANNER N.B. 4000 PI + ECHANGEUR SOURIS/JOY + 190 DISKS. PRIX 4900 F. TEL (1) 34.14.00.13.

AMIGA 1200

VDS A500 EXT. MEMOIRE BASEBORD PEUPLEE A 4 MEGA 1200F OU 1000F + A501. DIVERSES DOCS. LISTE ET PRIX SUR DEMANDE. TEL (16) 59.64.11.76. E

VDS A500 (1.3-2.0)1MO + LECT DISK + ACTION REPLAY + DIGIT SON + DIGIT VIDEO + DOCS GRAPHISME PROGRAMMATION ASSEMBLEUR + NBX JEUX UTILITAIRES PRIX : 3500 F. CTC NICOLAS (1) 30.76.83.25.

VDS A500 + MON COUL 1083S + EXT 512K + TAPIS SOURIS + 200 DISKS + BTES RANG PRIX 2900F. TEL (1)69.48.18.42. apres 17h.

VDS A500 1MO + CARTE PC + DIGI SON + JOY + SOURIS + NBRX JX ORIG : 1990F. A590 20MO SCSI + RAM 2MO + LOGS : 2390 F LE TOUT 4000 F . LUDOVIC (1) 46.66.93.28.

VDS A500 + 1084S + EXT 3MGS POSSIBILITE PERIPH SCSI + LOG IMAGINE + DPIII + PHOTONPAINT2 + PAO + TR TX T + NBR FUX DPUB ET JEUX ORIGINE PRIX 2500F. TEL (1) 30.93.74.42.

VDS A500 + ECRAN + EXT 512 K + JOYSTICK + SOURIS + NBXJEUX ET LOGICIELS (EPIC, ISHAR, FLASHBACK) : 2000 F . CTC ISABELLE TEL (1) 46.70.48.31.

VDS A500 + 1.5 MCHIP 1000F. A500 + 2 MCHIP 1200F. DD20 ROM 2M FAST 1500F. MONIT 1084S 1000F. A501 150F. M501 150F. URGENT. CTC THIERRY A PARTIR DE 19H AU (1) 39.16.18.94.

AMIGA 1200

VDS A1200 + HD 80 MO + LECT EXTERNE + MONITEUR 1960 AVEC NBX LOGICIELS, LE TOUT SOUS GARANTIE. PRIX : 6000F. CTC (1) 46.83.70.40.

VDS A1200 + 1085S + HD 80MO LE TOUT SOUS GARANTIE + LOGICIELS + ACCESSOIRES PRIX 6000F. TEL(1) 43.66.64.70.

VDS A1200 + HD80MO + CARTE 1MO EXT8 HOR LOG T REEL + COPROCESSEUR 68882 + LIVRE BIEN DEB LANG MACHINE + LIVRE VIDEO. GAR 1/7/94. PRIX 6000 F. TEL(1) 34.77.23.13.

AMIGA 2000

VDS A2000 2.0 +DD 52MO + 3MO + CARTE PC/XT + LECT 5.1/4INT + LECT 3.1/2EXT + 1083S IMP EPSON LX800 + JOYSTICK LE TOUT 6000 F (PORT COMPRIS. ETUDIE PROPOSITIONS. TEL LE SOIR AU (16) 84.21.32.67. OU JOURNEE AU 84.28.69.25.

VDS A2000 B WB2.0 + ECRAN 1084 + CARTE PCXT + 5P1/4 + FILECARD 30 MO LE TOUT 5500 F OU SEPAREMENT. CTC SYLVAIN TEL : (16) 72.44.92.27.

VDS A2000 + MONITEUR 1084 + 2 LECTEURS (5,25 + 3,5 PCES) + DD 20MO + WORKS + MANUEL PRIX : 4500FRS A DEBATTRE. CTC FREDERIC TEL : (1) 47.50.27.30.

VDS A2000 + LECT EXT 3.5 PRIX 2500FRS POSSIBILITE AVEC DD 40 MO + 6 MO RAM EXTENSIBLE A 8 MO PRIX 5500 FRS. TEL : (16) 44 62 20 54 MATIN OU SOIR.

VDS A2000 B AVEC CARTE 68030 ET COPROCESSEUR 68882 A 28 MH, DISQUE DUR DE 40 MEGAS G.V.P, 9 MEGAS DE RAM 32 BITS MONITEUR 1084S + NOMBREUX LOGICIELS 3D ET AUTRES AVEC DOC. LE TOUT EN TRES BON ETAT. FAIRE OFFRE AU (16) 51.36.29.37.

VDS A2000B + DD GVP 105 MO + STAR LC10.COULEUR + 400 DISK + AMIGA REVUE + ANEWS + ANEWSTECH + LIVRES (BIBLE,C,ETC.) + DOCS : PRIX 10000 F. CTC BRUNO AU (16) 33.22.40.71.

VDS A2000 + 1083 S + DD 50MO + 5 MO RAM + 68030 A 25 MHZ + EPSON LX 800 + NOMBREUX DISK LE TOUT EN TBE POUR 7000 F. DEMANDER OLIVIER AU (1) 34.81.18.73.

VDS A2000B (1.3 ET 2.0) AVEC 3 MEGA DE RAM + UN HD DE S2MEGA + 400 D7 LE TOUT POUR 3000F. DEMANDER THIERRY AU (1) 60.11.34.32.

VDS A2000 + 2DRIVE + EXT2M + DISK DUR 52MEGAS D'UNE VALEUR DE 9000F VENDU 4900F A DEBATTRE. DEMANDER ALAIN APRES 19H AU (1)40.60.63.84.

VDS A2000 1.3 + 1083S + 2E LECTEUR EXT 3.1/2 + 2 JOYS + 100 LOGICIELS (2D, 3D, MUSIQUE, JEUX) + LIVRES : 4000F. CTC GUILLAUME TEL (1) 43.40.64.41.

VDS A2000 + ECRAN COUL 1084 + CARTE GVP + DD 150 MO ET 2 MO RAM + LECT EXT 3"1/2 + MULTI START II (1.3 ET 2.04) + LOGICIELS PRIX 4000 F A DEB. TEL : (1) 43.38.13.42.

VDS A2000B ROM 2.04 + ROM 1.3 AVEC EXTENSION A2058 + PROWRITE 3.3 FRANCAIS. LE TT PARFAIT ETAT. PRIX 4000F (PORTS INCLUS). tel (16) 73.84.10.43 (REPONDEUR SI ABSENT) OU (16) 73.84.49.59. (LE SOIR)

AMIGA 3000

VDS A3000, 25 MH 2,50 MO, RAM 6 MO + ECRAN 1950 + DCTV + MONITEUR + SOFT DPAINT IV, IMAGINE, AD PRO, AMIGAVISION -V.A. POUR 10000FRS TEL (16) 20.89.00.43.

AMIGA 4000

VDS A4000-040 + REAL 30 PRO + FLAMMITEL 2 + NB DP + ECRAN MULTISCAN SONY LE TOUT 12000F TEL (16) 20.30.85.33. ENTRE 12 ET 14H.

DIVERS

VDS MONITEUR COULEUR 10845 : 1800F + IMPRIMANTE IMAGE WRITER : 1500F + LOGICIELS ORIGINAUX (SUPER JAM 800F, SIMCITY/POPULOUS 150F, COMPTE CHEQUE 100F, INTERFACE MIDI 200F) CTC MR POUBEAU FRANCK TEL :(16) 93.77.21.33.

VDS CARTE GOLDEN GATE POUR AMIGA 2000 ET 3000 + 2MEG + 3"5 HD + DD 105 MO QUANTUM DATAFLYER LE TOUT 3000F RS OU 2200 + 800. CTC LAURENT TEL : (16) 89.48.64.84.

ACHETE POUR AMIGA 2000 B1.3 DISK DUR INTERNE AVEC CARTE CONTROLEUR + EXT MEM BE ET PETIT PRIX SOUHAITE. FAIRE OFFRE AU TEL : (16) 90.75.53.24. LE SOIR.

VDS DISQUE DUR HD 500 PLUS 5000FRS + ALIMENTATION SECTEUR BARRETTE SEULE 2MO 600 FRS MARQUE PROTAR. CTC GUY TEL : (16) 93.60.97.84.

VDS DD SCSI GVP SERIE II POUR A500 + 125 MO + 4MO DE RAM PRIX A DEBATTRE. CTC MARC A PARTIR DE 18H AU (1) 60.20.38.04.

VDS SYST MONTAGE POUR 2 SCOPES PANA FS100 AMIGA 500 + LOGICIEL VM422 VALEUR 5000F, PRIX 2800F. TBC MSP 800 VALEUR 16000F, PRIX 12000F. TEL (16) 55.77.08.73.

VDS DIGITALISEUR DCTV/AMIGA NEUF SOUS GARANTIE PRIX 2200F. TEL :(1) 40.40.93.62.

CARTE MICROBOTICS VXL30 68030 A 25 MHZ POUR A500/A2000 (ACH 04/93) VENDUE 1800 F (NEUF 2500 F). TEL AP 19H (16) 88.77.07.72.

VDS DD 20MO 2.5 POUCES POUR A600/A1200 : 400 F. EXTENSION MEMOIRE INTERNE 1MO POUR A600 : 200 F. IMPRIMANTE EPSON LX 800 : 600 F F. CTC RENE SCHMIDT (1) 60.84.69.92. ou (1) 30.30.40.70.

VDS DD 120 MB : 950 F. IDE 240 MB 1850 F. CARTE ACC 68030 40 MHZ + CARTE 32 MB : 3800 F. CARTE CONTROLEUR + EXT + SUPP COPRO : 2500 F. POUR A1200/2000/4000. VDS CARTE MESSAGERIE VOCALE + FAX : 4300F. LE TT PEU SERVI. CTC VICTOR TEL 43.32.36.36.

VDS MONITEUR MULTI SYNCHRO DAEWO CMC 410 COULEURS (ACHETE FEVRIER 93) : PRIX 2400 F. VDS DD 115 MG 3"1/2 : PRIX 1500 F. CTC MANU AU (1)69.83.13.97. ENTRE 13 ET 16 HEURES.

AMIGA CDTV SOUS GARANTIE + LECTEUR EXTERNE 3.5" + CLAVIER CD1221 + COMMANDE INFRA-ROUGE : 2100 F. TEL (1) 46.78.18.75.

VDS DIVERS LOGICIELS ET PERIPHERIQUES AMIGA ORIGINAUX AVEC BOITES ET DOCS NEUFS. PRIX INTERESSANTS. LISTE SUR DEMANDE. CTC K. IKHELF TEL : (16) 29.32.76.58.

VDS CARTE 24 BITS VD 2001 + TVPAINT : 9500 F . GENLOCK SATV GOLD PRO YC : 5500 F. FILTRE RVB SATV DIGIGOLD PRO 2200F. DIGIVIEW : 700F. TEL : (16)33.69.48.07.

VDS IMPRIMANTE CITIZEN 224D (SS GARANTIE) + KIT COUL + CITIZEN PRINTMANAGER + CABLE + LE TOUT PR 1900 F. TEL ROMEO (16) 86.34.38.31.

ADSPEED 68000 14 MHZ PR A500 A L'A2000 : 800F + ALADDIN 4D ORIGINAL : 2500F + CARTE MBX1200 4MO COPRO 25 MHZ : 2500 F. TEL (1) 64.29.87.99.

ECHANGE LOGICIELS DE GRAPHISME 2D - 3D OU TT TOUCHANT A LA DAO SUR AMIGA. ENVOYEZ LISTE A DURAND THIERRY 47510 FOULAYRONNES.

VDS 7 JEUX ORIGINAUX PR AMIGA : 500F (PORT INCLUS). CTC PR LISTE : BOINOT ALXANDRE - LA PLANEE- 25160 MALBUISSON. TEL (16) 81.80.91.97. (APRES 20H)

CONTACTS

CHERCHE CONTACT SUR AMIGA 600 POUR ECHANGER. MERCI D'ENVOYER LA LISTE A MR DUBREUILH THIERRY , 9 LE PORT DE GENISSAC, 33420 BRANNE.

INFOGRAPHISTE (BAC + 4) RECH EMPLOI DE CONCEPTION ET REALISATION CREATION EN 2D, 3D ET ANIMATION. POSSEDE AMIGA 3000. CTC TEL : (16) 20.09.37.05.

AMIGAISTES DE LA DROME ET DE GRENOBLE, UN CLUBEST A VOTRE SERVICE (TRAITEMENT DE TEXTE, GRAPHISME MULTIMEDIA) CTC LE (16)75.85.62.94 OU LE (16) 76.22.70.31.

CHERCHE CTCS POUR ECHANGES DIVERS CDP, DEMOS, IMAGES, ETC.) CONTACTER GWENAEL 25 RUE FRANCOIS LIZE 44000 NANTES. TEL : (16) 40.40.41.26.

GRAPHISTE CHERCHE POSTE SUR PARIS ET REGION. REALISE ANIMATION 2D, GENERIQUE, LOGOS, DESSIN BUSINESS GRAPHIQUE. TEL (1) 34.15.02.64 REPONDEUR.

AMIGA REVUE

Amiga Revue est une publication des Editions Micro Application, SA au capital de 1.200.000 Frs

Amiga Revue
13, rue Sainte Cécile - 75009 Paris

Publicité : (1) 42.47.12.16.
Direction : (1) 42.47.12.16.
Rédaction : (1) 42.46.92.90.
Fax : (1) 47.70.08.21.

Editeur : Philippe Olivier

Directeur de la publication :
Jean-Yves Primas

Rédacteur en Chef : Stéphane Schreiber

Secrétaire de Rédaction :
Véronique Petit

Secrétariat : Maryline Mazé

Ont collaboré à ce numéro : Philippe Agnisola, Frédéric Boullier, Micky Chabane, Laurent Christophe, Olivier Duval, Sébastien Lubrano, Antoine Occhipinti, Rachid Ouadah, Frédéric Pierron, Jérome Roudet, Stéphane Schreiber, Yann Serra, David Téné, Jean-Marc Viotti.

Gestion des abonnements et vente par correspondance MCM :
16, Quai Jean-Baptiste Clément
92240 Alfortville
Tél : (1) 43.78.92.10

Flashage : SLJ Ingénérie
Issy-Les-Moulineaux

Impression : Groupe J.L. Roto 61

Diffusion : NMPP



L'argus de L'Amiga

OCCASION

Amiga Revue vous offre un nouveau service : l'Argus de l'Amiga est la nouvelle référence des prix du marché de l'occasion. Ce mois-ci, découvrez les références du matériel.

Les prix indiqués tiennent compte de plusieurs paramètres : l'ancienneté (entre 6 mois et 2 ans), la rareté et le prix moyen constatés à la revente. Le matériel d'occasion doit être revendu dans son emballage d'origine avec l'intégralité des manuels, des bons de garantie et des factures, le tout dans un bon état. Dans le cas contraire, l'acheteur peut tout à fait exiger des prix inférieurs à ceux indiqués par l'Argus.

Des remarques, des questions à propos de l'Argus ou de votre matériel ? N'hésitez pas à adresser votre courrier à :

Amiga Revue
L'Argus de l'Amiga
13, rue Sainte-Cécile
75009 Paris

Amiga Revue complétera et affinera ses évaluations au fil des numéros.
Le mois prochain : les logiciels.

Matériel	Prix moyen
Amiga 1000	1500,00
Amiga 500	1200,00
Amiga 500+	1300,00
Amiga 600	1300,00
Amiga 1200	2200,00
Amiga 2000a	1600,00
Amiga 2000b	2000,00
Amiga 2000b 2.04	3000,00
Amiga 3000	5000,00
Amiga 3000T	6000,00
Amiga 4000/30/25/80	7800,00
Amiga 4000/40/25/120	8200,00
CDTV	2000,00
Scanner Golden Image	750,00
DCTV	2200,00
Digitaliseur de son	150,00
DD A590	1500,00
ATOnce 286/16	1000,00
Alim. A500	250,00
Alim. A2000	350,00
Interface Midi	150,00
MultiStart 1.3/2.0	200,00
Action Replay MKII	300,00
Action Replay MKIII	350,00
Moniteur 1084	1200,00
Moniteur 1084S	1250,00
Moniteur 1083	1350,00
Moniteur 1960	3200,00
Moniteur Philips	1300,00
Disquette DP	8,00
Disquette 3,5" 880Ko	2,00

AMIGA REVUE

ABONNEZ-VOUS 11 N° = 300F

EN KIOSQUE LE 4 DE CHAQUE MOIS

DES JEUX, DES RÉPONSES, DES APPLICATIONS, DU GRAPHISME, DE LA VIDÉO, DU SON.

LE MENSUEL DE TOUS LES AMIGA ET DE TOUTES LES APPLICATIONS

CADEAU

4 PIN'S



Emaillés, colorés et plein d'humour :
Commodore joystick
Le Commodore musicien
Le Commodore graphiste

LA PLUS COMPLETE, LA PLUS DENSE, LA MOINS CHERE DES REVUES AMIGA

GAGNEZ 1 EXEMPLAIRE GRATUIT

Vous bénéficiez d'une offre promotionnelle : au lieu de 30F l'exemplaire, prix de vente en kiosque, vous économisez un numéro en ne payant que 300 F les 11 numéros.

GRATUIT

1 DISQUETTTE DE TÉLÉCHARGEMENT



Grâce à ce programme, vous avez accès au téléchargement de tous les logiciels du Domaine Public présentés sur le 3615 AMIGA REVUE.

PLUS

VOS PETITES ANNONCES GRATUITES

Vous cherchez un vieux programme introuvable, vous vendez votre ancien disque dur, etc. N'hésitez plus à passer une annonce dans AMIGA REVUE, c'est gratuit.

BULLETIN D'ABONNEMENT

Nous tenons à vous prévenir qu'il nous est malheureusement impossible techniquement de servir votre exemplaire avant la présence en kiosque du magazine.

OUI, JE M'ABONNE A AMIGA REVUE, JE BENEFICIERAI :

- d'un numéro gratuit par rapport au prix de vente en kiosque
- de 4 pin's émaillés
- d'une disquette de téléchargement
- de mes petites annonces gratuites

France .... 300 F
DOM/TOM-ETRANGER .... 390 F

Réglement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de MICRO APPLICATION (pour les DOM/TOM-ETRANGER, mandat obligatoirte).

NOM : ....PRENOM : ....
J'AI UN AMIGA : ....
ADRESSE : ....
CODE POSTAL : .... VILLE : .... PAYS : ....

Bon de commande à expédier accompagné de votre réglement à : Amiga Revue, service VPC, 16 quai Jean-Baptiste Clément 94140 Alfortville.